

96.11

家用电脑与游戏机

浅析游戏开发平台
世嘉模拟器（PC 工具）
破解 ZIP （PC 工具）

艺术画廊（百科）
漫游电脑王国（之四）
也谈子目录的加密与解密

时空游侠（PC）
魔兽争霸Ⅲ（PC）
96 超任演义（SFC）
黑暗救世主（SS）

电子游戏是通往电脑世界的捷径

电脑美术作品欣赏



作品选自 美国杂志“*NEW MEDIA SHOWCASE*” 《新媒体展台》

殖民計劃

Colonial Project

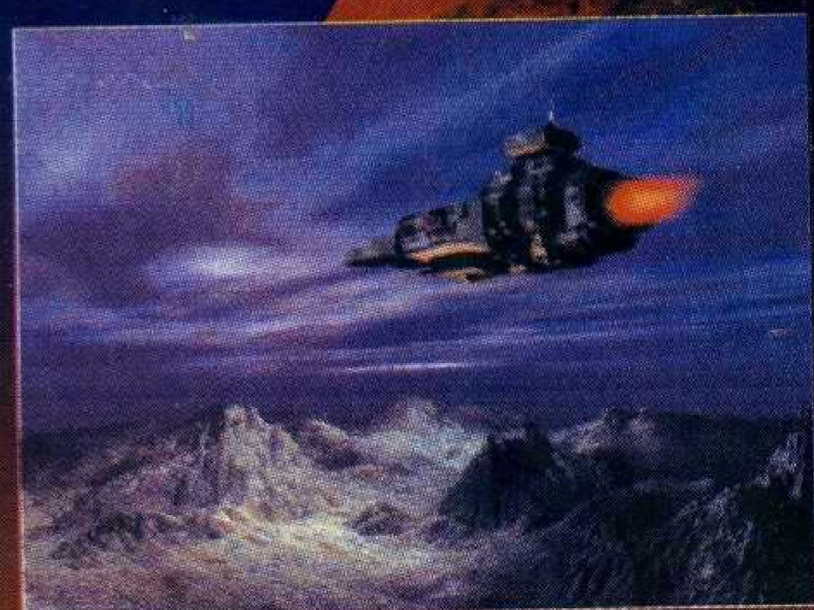


这是一个结合策略与战略的即时游戏。您将带领地球上第一批殖民者，前往遥远的外太空，建立起您的殖民城市。除了要妥善规划城市的各项建设，更要生产各种资源，供应民生所需，以提升人口数目，增进城市税收；此外，还有研发科技、人才教育、谍报活动、星际贸易……等各种策略随您运用，以建立您心目中理想的未来都市！

然而更重要的是，您的敌人正在虎视眈眈觊觎您辛苦建造的城市！您要利用有限的经费整军备战，来对抗凶猛强悍的敌人。这是一场续绝存亡的生死对决，现在，一切即将由您掌控！









即将推出，敬请期待！



光谱博硕电子科技（北京）有限公司

电话：(010) 62640709 62647685

诚征经销商

该我登场了

大家好！我是乐水。这期轮到我在这儿露一小脸，轮流值班，没办法。

乐水这名字来源于大学时代模仿古代文人给自己起的书斋名乐水斋。我是学中文的，难免就沾染些古风。其实我们那时八人合住一间宿舍，我在上铺，因此所谓乐水斋者，不过是空中楼阁而已。“乐水”二字取自《论语》：“子曰知者乐水，仁者乐山”，我觉得孔子所谓的智者、仁者并非完全对立的两种人，不过是指人思想修养必经的两个阶段，并非是以“智者”自居，不过表明自己现在的水平只能努力向智者的境界努力罢了。深究起来这“乐”字应念做“yào”，不过现在既然大家多念做“lè”，我也就从俗了。

我来编辑部前是一名中学教师，不瞒各位，本人曾经亲自到游戏厅把沉溺于街机的旷课学生“捉拿归案”。

其实我自己酷爱电脑，也很喜欢玩游戏。因为是学中文的，所以对三国题材的游戏更是情有独钟，记得为了帮助刘皇叔早日兴复汉室，一款《三国志英杰传》让我在电脑前熬了差不多一个通宵，第二天给学生上课时还满脑子小人，差点误人子弟。不过我的游戏水平比起各位来大概只能勉强算初段达标。因为我真正爱玩的是电脑，西方人讲电脑是成年人的玩具，我觉得电脑应该是所有喜欢它的人的玩具。当然电子游戏也是其中一个原因。不过有时我看见有人被电子游戏搞得神魂颠倒死去活来时，特想劝他一句：这不过是别人编的程序，没准此时游戏作者正躲在哪个角落窃笑呢。只是怕被狂热的电玩迷追杀，一直没敢说。

不过说正经的，如果都用这眼光看，那恐怕米洛的维纳斯也不过是人家用凿子一类的东西凿削过的一块石头而已。电影刚刚诞生时也没谁把它当艺术，可现在“电影艺术”可是常挂在我们嘴边的一个时髦词。我在当老师的时候就不主张把电子游戏不论青红皂白一棍子打死，现在我对电子游戏有了更深的认识后，更要呼吁家长们及教育界的同仁要正确看待这个问题，应该是“导”而不是“堵”。应该承认健康的电子游戏是信息时代人们一种合理的休闲娱乐方式。更何况由于电子游戏紧紧的与现代电子信息高科技相联系，入了此道的人有不少由此对电脑发生了浓厚兴趣，最终学到不少知识，成了国家有用之才。（当然关于营业性电子游戏厅国家有专门规定，它那里的街机也不在我这里说的家庭电子游戏之列）

说了这么一大堆，忘了告诉你我是“电脑文化”、“阶梯教室”、“新闻频道”等栏目的编辑。关于这一期嘛，我可以告诉大家在PC工具箱里那个不安分的PC兔子继续批发各种模拟器，尤为骇人听闻的是其中还夹杂着一个可怕的“夜贼病毒模拟器”，大家可要‘小心’哟；电脑玩家则可以过一把“游侠瘾”，而且是不仅要纵横四海，还得穿越古今的“时空游侠”；很多希望用自己做的游戏把别的电玩迷折腾一番的朋友不妨认真读一读黄明的《浅析游戏开发平台》；久违的“任天堂军团”又杀回来了，八位机的玩友不可错过；大名鼎鼎的比尔·盖茨先生成了本期电脑文化的焦点人物，不过嘛……反正你自己看了就知道了。

话就此打住，留点省得下次没的说。



该我登场了

大家好！我是乐水。这期轮到我在这儿露一小脸，轮流值班，没办法。

乐水这名字来源于大学时代模仿古代文人给自己起的书斋名乐水斋。我是学中文的，难免就沾染些古风。其实我们那时八人合住一间宿舍，我在上铺，因此所谓乐水斋者，不过是空中楼阁而已。"乐水"二字取自《论语》："子曰知者乐水，仁者乐山"，我觉得孔子所谓的智者、仁者并非完全对立的两种人，不过是指人思想修养必经的两个阶段，并非是以"智者"自居，不过表明自己现在的水平只能努力向智者的境界努力罢了。深究起来这"乐"字应念做"yào"，不过现在既然大家多念做"lè"，我也就从俗了。

我来编辑部前是一名中学教师，不瞒各位，本人曾经亲自到游戏厅把沉溺于街机的旷课学生"捉拿归案"。

其实我自己酷爱电脑，也很喜欢玩游戏。因为是学中文的，所以对三国题材的游戏更是情有独钟，记得为了帮助刘皇叔早日兴复汉室，一款《三国志英杰传》让我在电脑前熬了差不多一个通宵，第二天给学生上课时还满脑子小人，差点误人子弟。不过我的游戏水平比起各位来大概只能勉强算初段达标。因为我真正爱玩的是电脑，西方人讲电脑是成年人的玩具，我觉得电脑应该是所有喜欢它的人的玩具。当然电子游戏也是其中一个原因。不过有时我看见有人被电子游戏搞得神魂颠倒死去活来时，特想劝他一句：这不过是别人编的程序，没准此时游戏作者正躲在哪个角落窃笑呢。只是怕被狂热的电玩迷追杀，一直没敢说。

不过说正经的，如果都用这眼光看，那恐怕米洛的维纳斯也不过是人家用凿子一类的东西凿削过的一块石头而已。电影刚刚诞生时也没谁把它当艺术，可现在"电影艺术"可是常挂在我们嘴边的一个时髦词。我在当老师的时候就不主张把电子游戏不论青红皂白一棍子打死，现在我对电子游戏有了更深的认识后，更要呼吁家长们及教育界的同仁要正确看待这个问题，应该是"导"而不是"堵"。应该承认健康的电子游戏是信息时代人们一种合理的休闲娱乐方式。更何况由于电子游戏紧紧的与现代电子信息高科技相联系，入了此道的人有不少由此对电脑发生了浓厚兴趣，最终学到不少知识，成了国家有用之才。（当然关于营业性电子游戏厅国家有专门规定，它那里的街机也不在我这里说的家庭电子游戏之列）

说了这么一大堆，忘了告诉你我是"电脑文化"、"阶梯教室"、"新闻频道"等栏目的编辑。关于这一期嘛，我可以告诉大家在PC工具箱里那个不安分的PC兔子继续批发各种模拟器，尤为骇人听闻的是其中还夹杂着一个可怕的"夜贼病毒模拟器"，大家可要'小心'呦；电脑玩家则可以过一把"游侠瘾"，而且是不仅要纵横四海，还得穿越古今的"时空游侠"；很多希望用自己做的游戏把别的电玩迷折腾一番的朋友不妨认真读一读黄明的《浅析游戏开发平台》；久违的"任天堂军团"又杀回来了，八位机的玩友不可错过；大名鼎鼎的比尔·盖茨先生成了本期电脑文化的焦点人物，不过嘛……反正你自己看了就知道了。

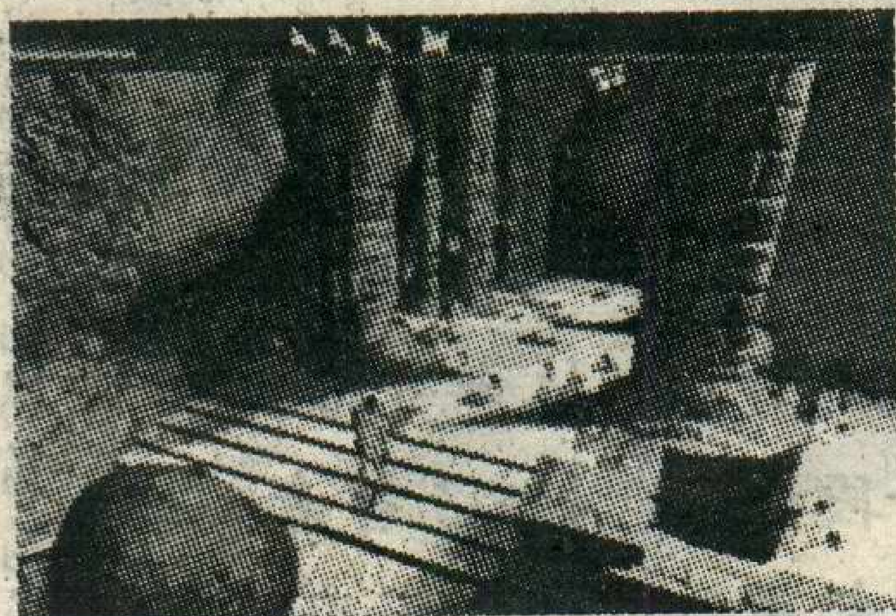
话就此打住，留点省得下次没的说。





家用电脑与游戏机

1996 年第 11 期（总第 27 期）



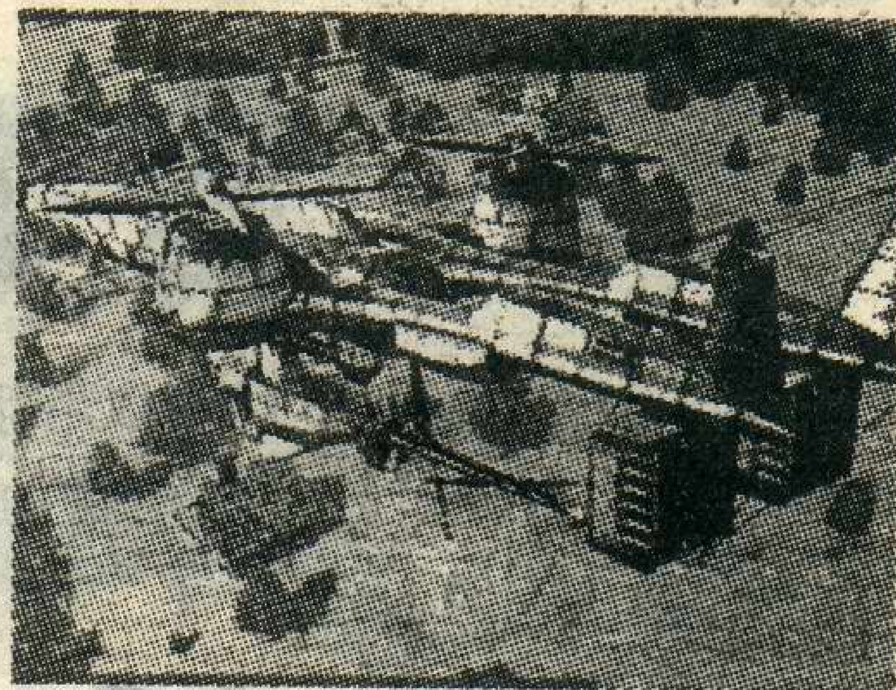




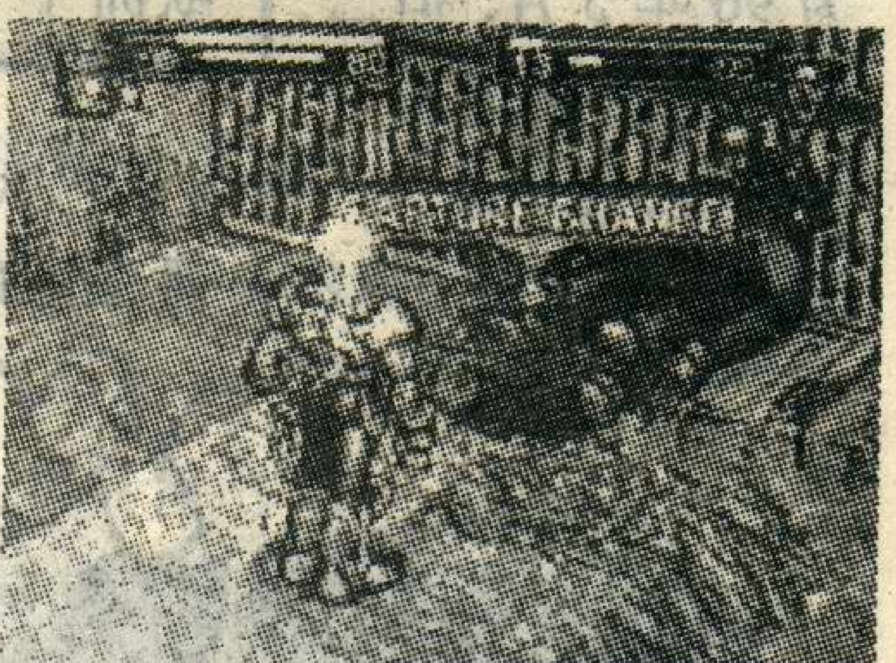


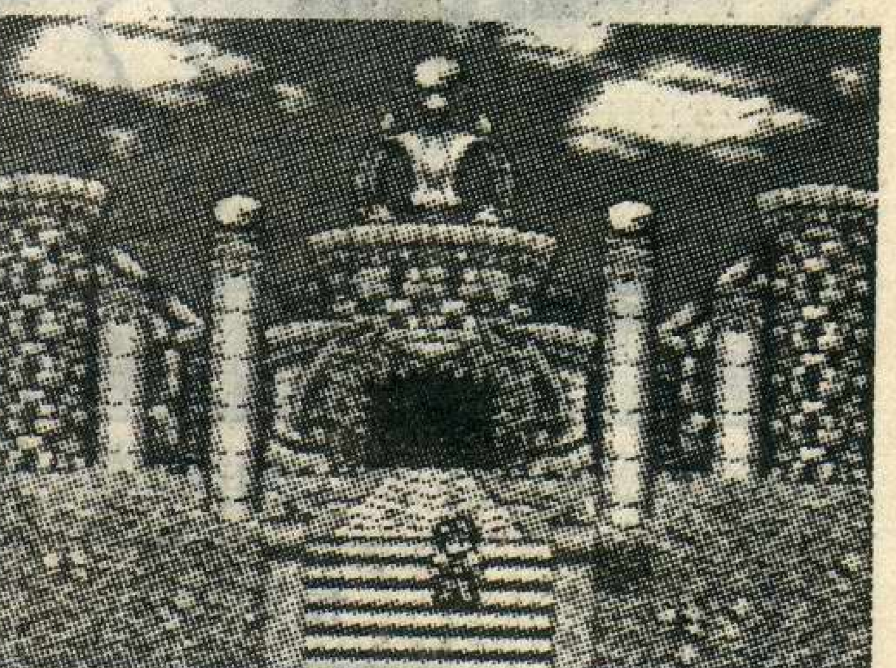
主办单位：科学普及出版社
发　　行：北京市报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
地　　址：北京市西城区旧鼓楼大街西绦胡同甲 13 号
邮　　编：100009
出版时间：每月 13 日　定价：4.90 元

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
美术编辑：宋志勇　单非　刘雪凌
专栏编辑：王越鹏　刘威　刘捷足　梁华栋
责任编辑：刘捷足
电　　话：编辑部 010－64064625
电子信箱：fcgm@public.intercom.co.cn
广告发行部：010－64064624 转 1
传　　真：010－64049342
特约读者服务部（捷径电脑公司）：
业务部：010－64067420　邮购部：010－64031446

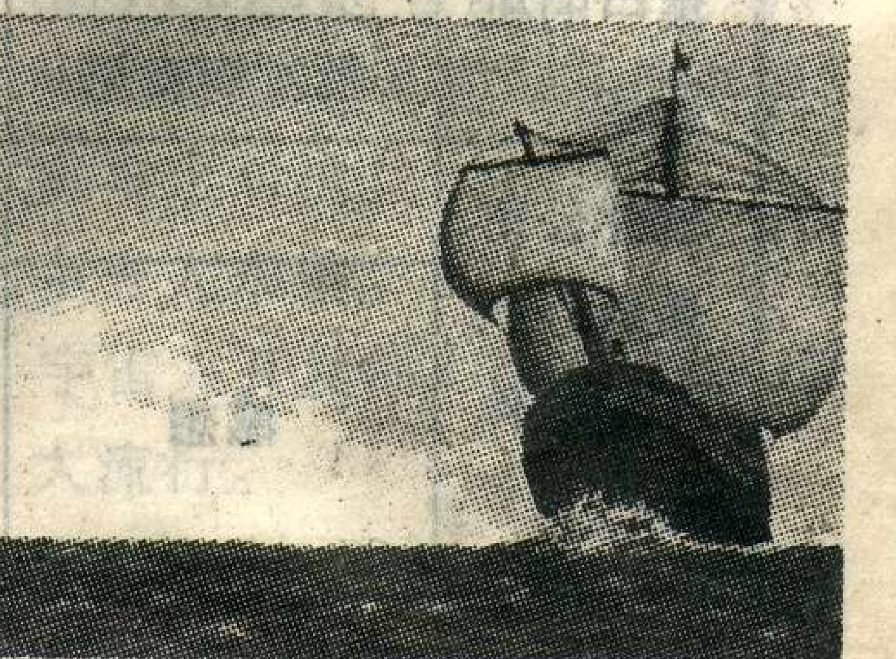












本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换

日本电玩界大调查

因为很多时候不得不以胜败论英雄，所以谁都想早一刻明了硝烟过后的情景。正如当今电视游戏界日趋激烈的软硬件之争，玩家对其倍加注目的最重要原因便是与之息息相关的自身利益。下面便向大家介绍最新的日本电玩界调查结果。

一．销量比较

（见右表）可以看出，PS在软硬件销量上都位居前列，只是硬件销量的统计时间较SS晚些，也许会有些许偏差。值得注意的是预定今后发售的软件数，这很可能直接关系到各机种未来的销售状况。

日本国内销售情况（自1994年12月起）

硬件	PS	350万	96年8月止
	SS	300万	96年8月止
	N64	100万	96年8月止
软件	PS	355款	96年8月止
	SS	345款	
	N64	3款	
预定发售软件	PS	397款	96年8月止
	SS	264款	
	N64	23款	

日本以外销售情况

	PS	SS	N64
北美	210万	80万	预定9月30日发售
欧洲	160万	25万	发售日未定

虽然上面数字中PS统计截止时间为96年8月，SS为96年5月，但二者间的差距仍是十分明显，几乎给人一种胜负已决的印象。当然事实不会如此简单，待秋季N64登台后肯定又有一番激烈的争夺。

VS VS

二．各机种的周边支持

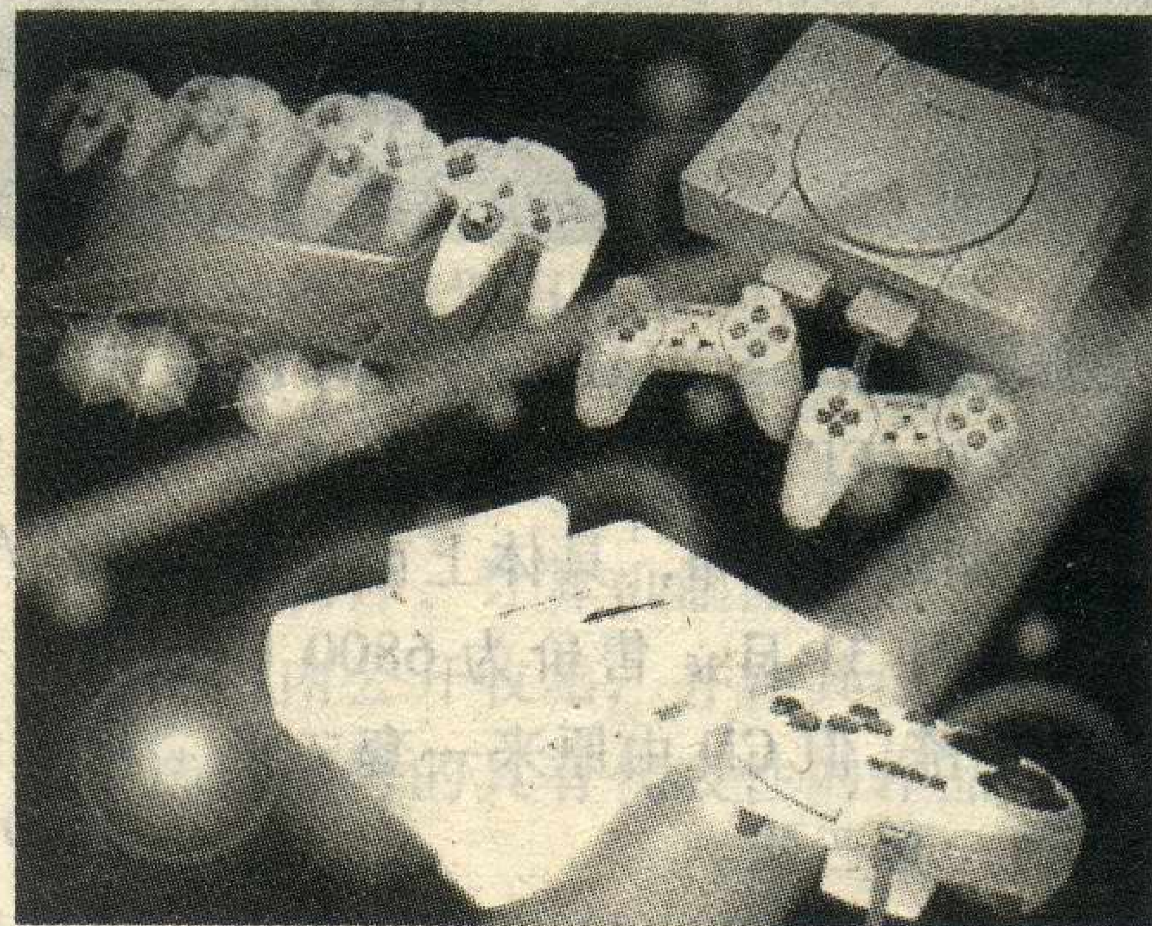
		PS	SS	N64
加入制作的软件商	加入	78%	78%	26%
	预期加入	8%	8%	19%
	观望态度	8%	11%	37%
	不加入	5%	（其他5%）	13%（其他5%）
	理由	○容易合作（F社） ○软件开发风险小（E社） ○理由嘛，很多很多……（NAMCO）	○拥有亲密玩家的土星极具魅力（ATHENA） ○土星第一次销售的软件比PS多（N社）	○与我们计划相符（O社） ○（开发费过高＋利润低＋合作较困难）×销售困难＝看看情况再说（K社）
优秀软件集中的机型是	软件公司意见	32%	23%	30%
	批发商意见	43%	15%	35%
软件公司最想为之开发软件的是		34%	18%	30%
	感想	○索尼的优越感让人觉得前途光明（A社） ○索尼更容易合作（K社）	○SS丰富的扩张机能值得期待（H社） ○流通方式较好（C社）	○目标定得很高而且手柄很有意思（B社） ○公司周围的草坪很绿（C社）

以上是对50家软件公司所做调查结果。加入PS和SS阵营的软件公司数量差别甚微，而对N64的苦战作壁上观的软件公司却为数不少，这的确令人深思。

三．软件情况：

1. 受哪部软件吸引而购机？

FC	超级马里奥兄弟	马里奥兄弟	棒球
SFC	超级马里奥世界	F－ZERO赛车	最终幻想Ⅳ
MD	音速刺猬	史莱姆世界	大战略Ⅱ
SS	VR战士	VR战士Ⅱ	VR战士加强版
PS	山脊赛车	铁拳	斗神传
N64	还能有谁呢？……		



以上是日刊从读者来信中评出的各机种的促销软件前3名。累计销量1895万台的FC，发售后初期效果平平，第二年春的《超级马里奥兄弟》登场使FC当年一气卖出411万台，可见优秀软件对硬件举足轻重的作用。

2. 日本以外软件销售情况

FC：创造了销售天文数字的《超级马里奥兄弟》达到3342万部，配合光线枪的射击游戏《打鸭子》达到2802万部，《超级马里奥兄弟3》为1344万部。

MD：在日本未掀起波澜的MD在美国等地却有着极好的人缘，最受欢迎的《音速刺猬》已卖出150万部。

SFC：马里奥还是那样受欢迎，《超级马里奥世界》累计售出1530万部，居各软件之首。其次的《超级马里奥收藏品》为709万部，第三位的《超级大金刚》也达到596万部。

SS：在海外尚未普及的SS显然没有PS那样受欢迎。《VR战士2》《世嘉拉力赛》总共只售出17万部。

PS：销售量最大的《破坏王达比》达到30万部，其次为《山脊赛车》和《铁拳》等，《DOOM》竟也极受好评。

四．今后各机种软件倾向和主要课题

1. SS：土星的软件，以《VR战士》系列和《战斗之蛇》等街机大作的移植版引人注目。由于多从街机移植，格斗游戏和动作游戏居多。然而，大部分优秀软件的制作公司都是SEGA本身，其他软件公司缺乏大作，而且较之PS，土星今后预定发售的软件不很多，大作自然会受到限制。但是，在众多热情的街机迷们的拥护下，今后土星发售的软件势头定会增加。《电脑战机》和《VR战士3》等街机超级大作的移植决定了土星还是很值得期待的硬件之一。

主要课题：吸收更多的软件公司加入，每月固定地发售一些大作节目，销售定会蒸蒸日上。

2. PS：发售后一直努力奋斗的PS在《铁拳》、《生物危机》和《山脊赛车革命》等优秀软件的支持下，销售势头日趋看好。由于软件种类多，包括ACT、SLG、RPG等，而且加入的软件公司不少，每月均可稳定地发售一些优秀软件；而某些优秀软件的续篇也为PS增添了一份吸引力。比起SS，PS的街机游戏较少且缺乏优秀的格斗游戏，但今后的《浪漫沙加》、《最终幻想VII》及《生物危机2》等大作的发售似乎更具诱惑力。

主要课题：加强同批发商及专卖店交流，严格挑选软件，去除劣作。

3. N64：今年6月发售的N64有三部软件与主机一同发售，《超级马里奥64》、《最强羽生将棋》和《飞翔之翼64》。其中《马里奥64》发售后大受好评，是唯一一部为主机促销的优秀软件。由于发售预定软件少，且动作游戏倾向大，今后的《马里奥赛车64》、《约西岛64》等软件较为注目。另外，主机优越的性能引起了许多软件公司的注意，如果今后增加一些软件公司，仍是威胁SS和PS的强劲对手。

主要课题：增加软件公司和发售软件数量，降低软件价格。

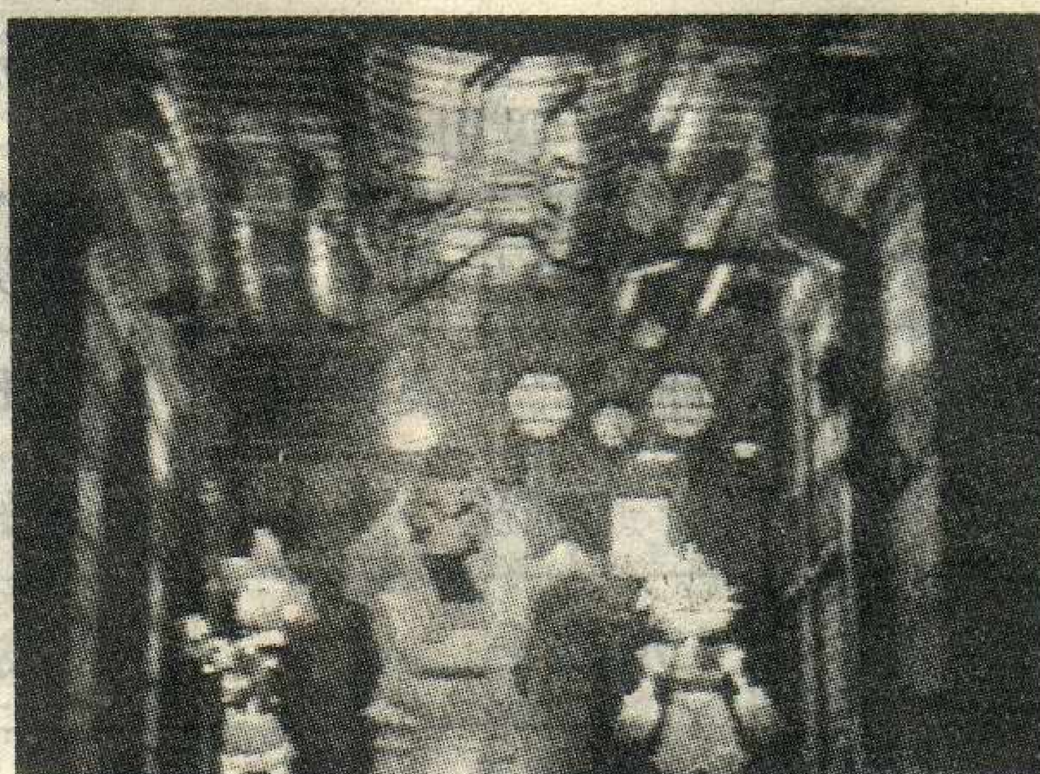
五．游戏业界未来大"预测"

1997年 8月 PS降低为15000日元
1997年 9月 PS日本销售突破700万台
1997年12月 SS最终降价为9800日元
1999年10月 松下电器终于发售"M2"
2012年 3月 N72和《超级马里奥72》发售
2040年 2月 SEGA的128位游戏机登场。NEC亦公布了其128位游戏机与之对抗。
2096年 7月 宇宙人来袭。
2098年12月 宇宙人开发的UFO型新机种大流行。

当然，这不是真正的预测，而是让你在看完一堆枯燥的数字和分析后轻松一下。

（吴波）

《FF Ⅶ》出售日期已定



超级新闻！ SQUARE公司的PS用RPG软件《FF Ⅶ》(《最终幻想Ⅶ》)的销售日期最近公布，具体上市日期为97年1月31日。售价为6800日元，有所上涨，但CD由原来一套二张变为目前一套三张。

引人注目的《FF Ⅶ》比原来预定的出售日期——1996年12月有所推迟，使众多玩家多少感到有些遗憾，延期的原因究竟是什么呢？

“不言而喻，为了使软件的品质进一步提高，游戏容量进一步增大，因而软件容量由二张光盘增加到三张，所以需要更多的制作时间。”（摘自SQUARE公司的宣传材料）可以理解为了提高作品的质量而推迟上市日期也是不得已而为之，需特别强调的是，97年1月31日是星期五，这是第一次将《FF》系列软件的首发日定在星期六、日之外，并且定在全国性的24小时连锁店中销售，目的是避免引起大规模混乱。

在这次公布的消息中，有一点内容非常引人注目：《FF Ⅶ》不仅在24小时连锁店，还将在SONY电脑娱乐协会(简称SCE)所属专卖店销售。



该宣传材料数次强调说明SQUARE等几家公司均出巨资，从今年11月开始制作在连锁店内销售游戏软件的广告。当然购买《FF Ⅶ》还可沿用原来的途径，即在百货商店或电视游戏软件专卖店等处购到。

SQUARE公司发表加入PS阵营，并为其研制、销售《FF Ⅶ》的声明是今年2月份的事，所以他们决定在发表该声明一周年即97年1月31日出售《FF Ⅶ》。

不容置疑《FF Ⅶ》的发售定会再度掀起一股《FF》系列的浪潮。

(蔚泽)

学玩结合—世嘉开发教育软件

世嘉公司与日本著名的中学补习学校——日能研通力携作研制了一种新型的教育用娱乐软件，并且已公开销售。这种合作是为了对应多重媒介时代而采用的新式教育方法。经过校方与公司的共同努力，终于将想法变成了现实。

被开发的教育用软件的第一种，是包括小学生主要四门功课的重点内容的家用电脑专用软件。其目标是为了在一般的家庭与课堂上普及。那么，该软件的土星版是否已销售了呢？

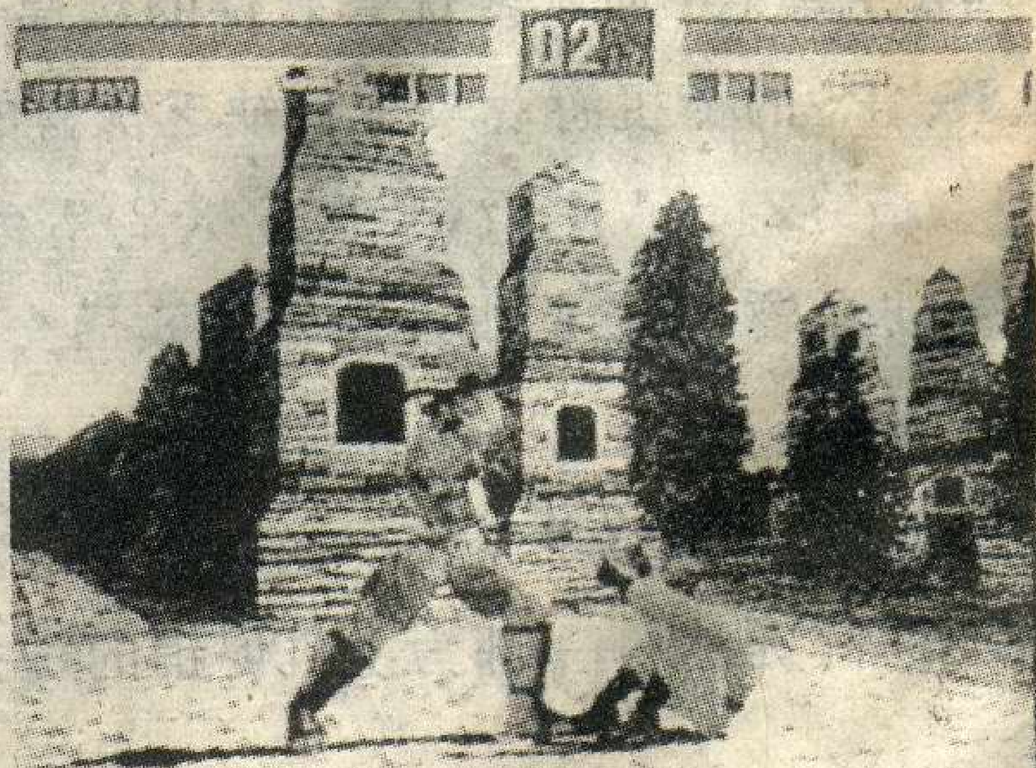
“当初的思路只是出售对应家用电脑的软件。当然现在也有用于土星的软件，销售正在商讨之中。能与网络相连或可对应各种媒体的软件在不久将会展现到我们的面前。该第一种软件将于明年夏季出售”(摘自世嘉广告版)

本次所开发的软件，均有教育界专业人员参与。其效果是否会与以往不同呢？

(蔚泽)

日业务用街机基板发展迅速

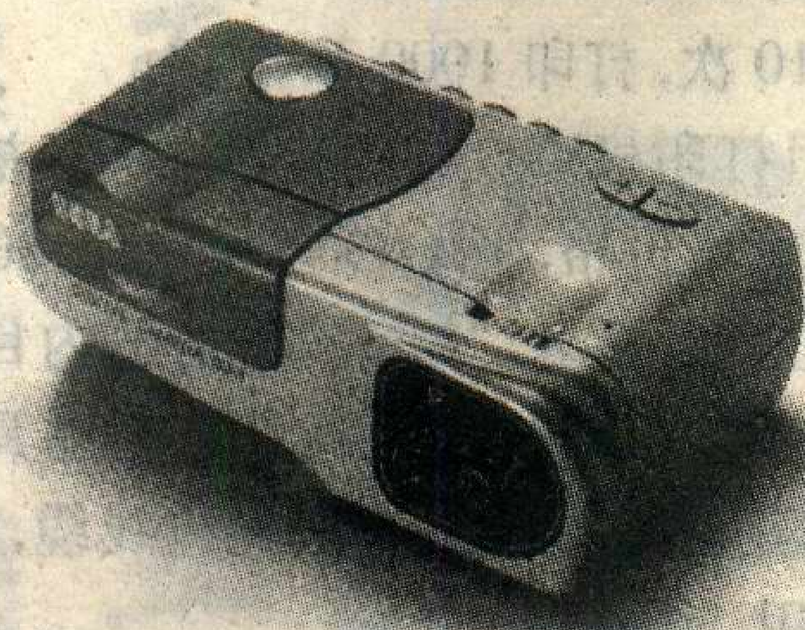
万众瞩目的《VR战士3》终于已在日本正式推出，其逼真的背景、细腻的人物造型和动作受到业界一致好评，瞬间位居日本街机排行榜第1名。众所周知，《VR战士3》使用了以POWER PC 603作CPU的“MODEL 3”基板，其优越的性能加上AM2天才的创造力决定了《VR战士3》的巨大成功。无独有偶，在8月日本东京电玩展上，KONAMI公司公布了其业务用街机的最新基板“COBRA”，其以每秒100～500万个POLYGON的表现能力和1280×1024的高解析度画面令参观者大吃一惊。观者纷纷议论，以目前家用机的性能将很难移植这些街机的软件。



“我们正打算开发家用游戏机无法表现的街机节目，业务用街机基板今后将以更快的速度发展。但吸收街机精华，向家用机的移植也不能说绝对办不到。”(SEGA AM2研)

(吴波)

能与土星连接的世嘉数字式照像机面世



世嘉公司将销售其数字式照像机。当人们读到这里时可能会大吃一惊，什么?世嘉与照像机?游戏软件公司与光学仪器间会有什么联系呢?简直令人不可思议。但是，世嘉公司真的生产出了照像机，而且它还可以与土星相连接，进行游戏操作。总之，这种数字式像机是世嘉公司多重媒体战略的环节之一。

这种数字式照像机的名称是“地机奥”。价格为二万九千日元，比此前出售的其它品牌的数字式像机要低得多。但价钱便宜功能并不差，它的拍摄解像度与现在市场上销售的数字式像机完全相同。

该种像机与现在的数字式像机一样，使用方法是将其与电脑连接而拍摄图像资料。将来计划把它与土星连接，使拍摄资料与游戏画面合成到一起。例如，将自己的面部拍摄下来，与游戏中的人物身体相合成，这样便形成了新的人物形象。大胆的设想，不得不令人拍案叫绝。

“地机奥”预定在11月面市。将来还会有更多有趣的发明接踵而来，令人们目不暇接。

（蔚泽）

游戏得到日本文化厅的承认

数载风雨，今朝终得认可

日本文化厅将以游戏软件、漫画和动画片等五种媒体为对象，计划召开名为“视学资源纪念大会”的综合性会议。

作品将从与游戏有关的如游戏软件、计算机制图等五个部门内公开收集，并在其中精选出优秀的具有代表性的作品来。

具体而言，这将是一次什么样的活动呢？据日本文化厅艺术文化科声明，现在是处于估算的阶段，大会的具体形式最终还要看预算的多少而定。总之，是要在应征作品当中，严格挑选一些艺术性强的作品。时间大约定于明年实施。

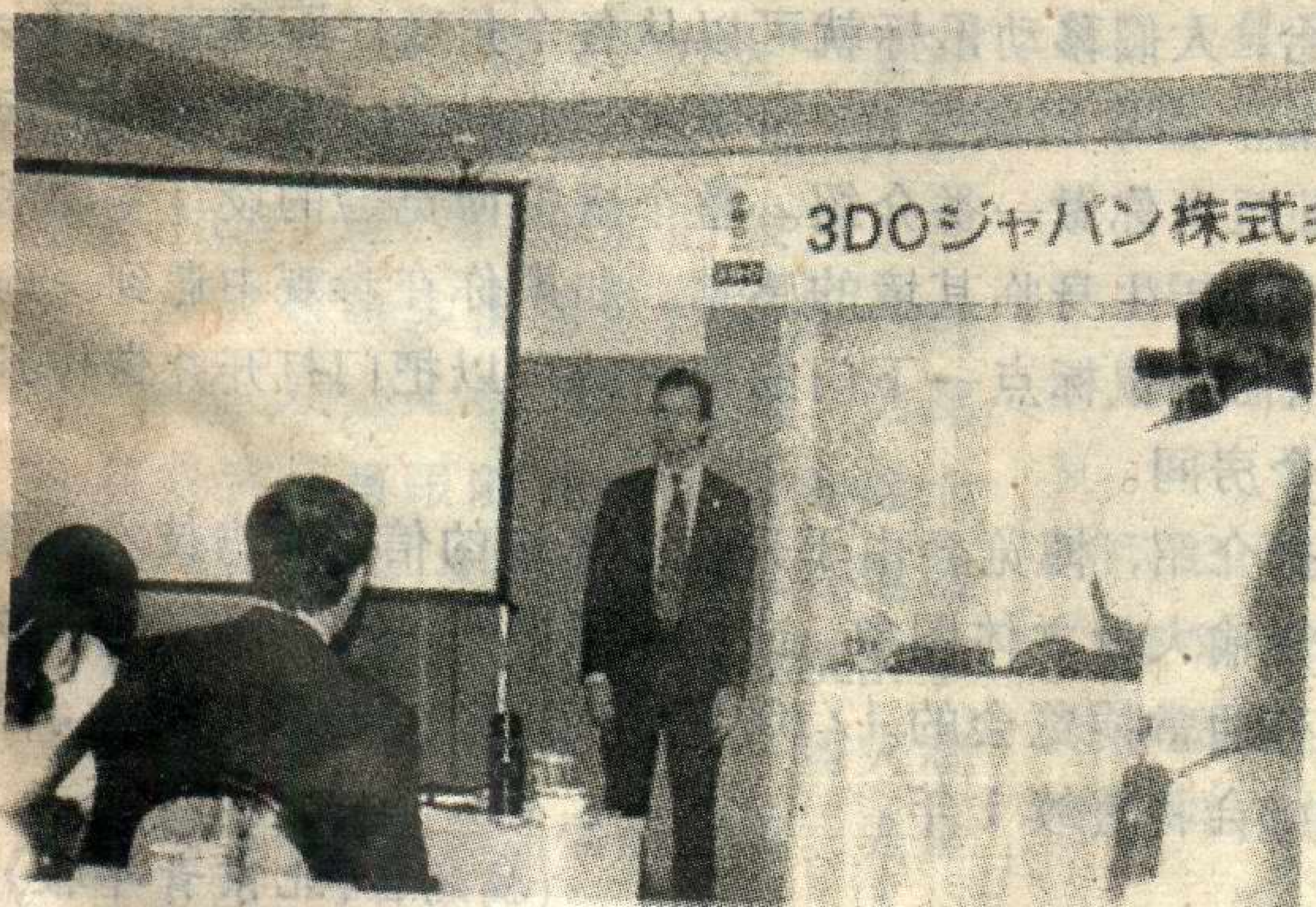
该计划的实行，等于日本文化厅承认了游戏等多种媒体成为了艺术的一个分支。

（蔚泽）

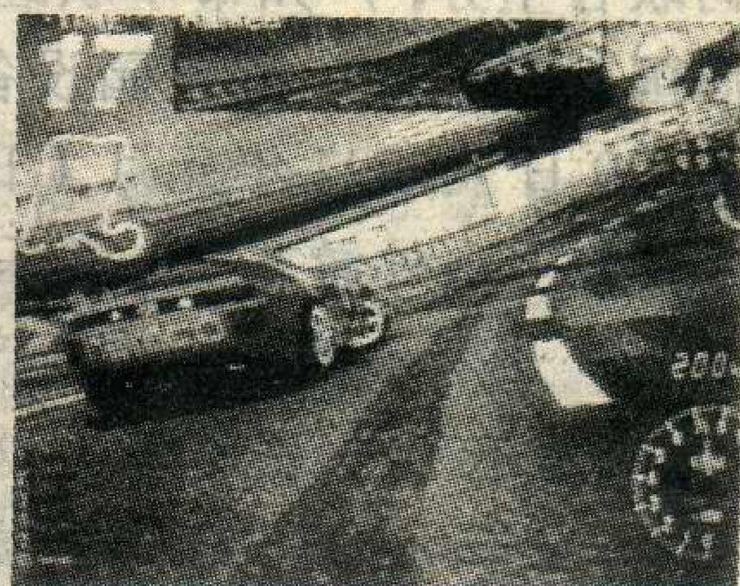
美3DO公司激流勇退

如果说松下的64位“M2”提升器的一再推迟发售令广大3DO玩家心灰意冷，下面这条消息更无异于雪上加霜。9月16日，美国3DO公司正式宣布退出硬件制作业，其3DO游戏机的硬件软件许可权将出售给其他公司。今后的美3DO公司将着手于个人电脑软件的开发和销售，不再染指游戏硬件制作。“由于3DO的推广与当初的计划相差甚远，我们别无他法。”想当初3DO·JAPAN公司成立时特立普·豪金斯社长得意洋洋的样子，如今却……

（吴波）



三维图像对人体影响的调查



最近，大型街机及家用游戏中，大量运用了三维图像。但是有人指责说：即使是全新的图像设备，也会有使眼睛疲劳等身体不舒适的现象出现。那么，究竟三维图像会对人体产生什么样的影响呢?对这个问题的调查已经着手准备了。由日本电子公司加盟的日本电子机械工业协会已经设立了“三维图像调查研究委员会”，将会对这类问题进行专门调查。

在该委员会中，有工业技术院生命工学技术研究所、东京大学、神户大学等研究机关或大学，还有奥林巴斯光学、精工爱普生、SONY、松下等企业参加。他们将从医学、心理学、人体工程学等多方面对三维图像展开调查与研究。

此项研究从今年开始，计划用三年的时间来完成。今年主要是初步的调查、分析与设计，开发三维图像对人体影响的测定系统。而包含三维图像在内的软件编程设计职业规范标准的提案则是三年后的目标。

这个项目的研究还刚刚处于起步阶段。三年后，将会有更加安全、更加有趣的作品，大量地充实到我们生活中来。

（蔚泽）

四海传讯

电子出版物走俏　光盘图书看好

本刊消息：以光盘图书为代表的电子出版物正走进各类图书展览会，向传统出版物发起挑战。以最近在北京展览馆举办的中国少儿出版物成就展为例，很多展台摆着用于展示多媒体光盘出版物的电脑，集声像文字于一体可交互使用的光盘图书吸引了很多随家长来选购图书的小观众。引人注目的是电子游戏也跻身于出版物的行列参加展示。

出版电子出版物的单位基本集中于东部经济发达的省份，全方位介绍浙江出版界成就的多媒体光盘《浙江出版》详细介绍了《中国少年儿童百科全书》、中外名著系列光盘等光盘读物。紧邻浙江的江苏则专门成立了江苏省出版总社电子音像出版部负责出版电子出版物。本刊曾经介绍过的双语公司的系列光盘在本次展会上以华中理工大学出版社电子出版物的身份亮相。北京阶梯教育软件系统有限公司制作的初高中英语新教材多媒体光盘系列与人民教育出版社合作，具有相当的权威性，也倍受关注。

从发展趋势上看光盘图书做为电子出版物的重要品种正走进我们的生活，也许最终将改变我们的阅读习惯。

第三届国际游艺设备及配件展览会即将举办

本刊消息：由内贸部中华全国商业信息中心、中国电子学会广东分会、贸促会广东分会及广东新华联经贸展览有限公司联合主办，广州市华联经贸展览中心等单位协办的第三届国际游艺机、游艺园设备及配件展览会将于1996年12月29日~1997年元月1日在广州国际展览馆举行。届时，众多国内外游艺机、游乐园设备及玩具机的制造厂商将云集广州展示他们的最新产品。

（展览会的联系电话为020－87606452、020－87606441、传真：020－87304041，联系人：黄海军 李丽娜）

千呼万唤　DVD产品终面市

最新光盘格式DVD终于在人们的期待中由日本东芝公司首次推出。9月26日东芝公司宣布推出的DVD产品包括一种DVD ROM驱动器和DVD MPEG－2解码器。

东芝的DVD ROM标价820美元，可支持4.7GB标准DVD盘。该产品兼容传统的CD。此次推出的DVD解码板与PCI2.1兼容，其样本价折合1367美元。

由于DVD产品具有更优秀的性能，相信它会逐渐淘汰传统的CD ROM产品。但是，由于价格等原因，估计其在我国的普及还需要一段时间。

喷墨打印机低价上市　金长城彩喷大幅降价

第一台我国自行研制的大众型喷墨打印机千纸鹤SV－868喷墨打印机近日以986元的低价策略上市。

这种打印机与EPSON打印机兼容，可与电脑或中英文电脑学习机连接组成一套小型办公系统，适用家庭、学校。该打印机采用HP喷墨技术和HP原装喷墨头，使用普通纸打印，喷墨头可以重复注墨，随机配送一瓶墨水。一瓶30元左右的墨水可注墨10次，打印1000张左右。

另据报道，长城集团打印机事业部决定从10月初起降低金长城"彩喷96"的市场价格，每台零售价由2480元降至1680元，并随机配送彩色墨盒。"彩喷96"是国内目前唯一一种600线普及型彩色喷墨打印机。而且该产品具有安装简便的特点，用户利用包装箱中的全套连接线缆，插上电源，接上主机即可使用。

（千纸鹤喷墨打印机的咨询电话是010－68188382；金长城"彩喷96"的咨询电话为010－62173392）

更新WIN95(中文版)刻不容缓

鉴于在微软(Microsoft)公司的WINDOWS95中文版软件产品发现质量问题，电子部计算机与信息化推进司就该问题于日前发出紧急通知。

通知指出，为了及时纠正错误和帮助用户更好地使用该产品，电子工业部现已责成微软公司进行服务更新，向广大用户免费提供服务更新软盘。请大家立即运行此盘，从WINDOWS95中文版中自动删除繁体注音输入法、繁体仓颉输入法及其词语库。WINDOWS95的各项功能不会因这项更新而受到任何影响。若不删除，由此产生的一切法律、经济责任自负。

此外，从10月底开始，将由微软公司陆续给合法的注册用户免费提供新的WINDOWS95中文版光盘。

首次虚拟博览会网上开展

10月31日起，全世界的人们都可以通过互联网络坐在家中参观一个虚拟博览会。这一博览会是英国虚拟现实技术公司和英国《每日电讯报》电子版联合举办的。包括IBM公司在内的100家大计算机公司将参加这一博览会。加入国际互联网的参观者只要键入博览会的电子地址，屏幕上就会出现"虚拟博览会96"的英文字样以及展厅、研讨会示意图。展厅及会场均是立体图象。展厅内有大量展台，人们移动鼠标就可以从各个角度和距离观看展台和展品。如果用鼠标点一下展台中的人物，他便会"活"起来，甚至向你做一番介绍。整个虚拟博览会的设计生动活泼，使人产生身临其境的感觉。如果你在参观中遇到一扇门，只需用鼠标点一下门的把手就可以把门打开并带你到另一个房间。

据介绍，博览会由于采用了先进的信息压缩技术，因而能传输大量立体图象。这种虚拟博览会的最大优点是成本只有通常博览会的1/10，另外它的会期持续时间长，本次博览会将持续1年。

（摘编自《北京青年报》）

◆市场扫描◆

再谈立体反毒

魔高一尺　道高一丈



■主持/东方既白

反毒，防毒——沉默的战争

使用电脑的朋友，几乎没有谁不知道电脑病毒的，什么DIR2、大麻、小球、幽灵、夜贼、拿它死……数以千计的病毒正在全球的电脑中漫延，网络的发展反使电脑病毒借以广泛传播，病毒正侵蚀着信息时代最宝贵的资源，以全世界2亿多电脑每台每年损失50美元的保守数字来计算，一年中电脑病毒造成的直接损失高达100亿美元。反毒、防毒正成为今日计算机安全领域的头等大事。

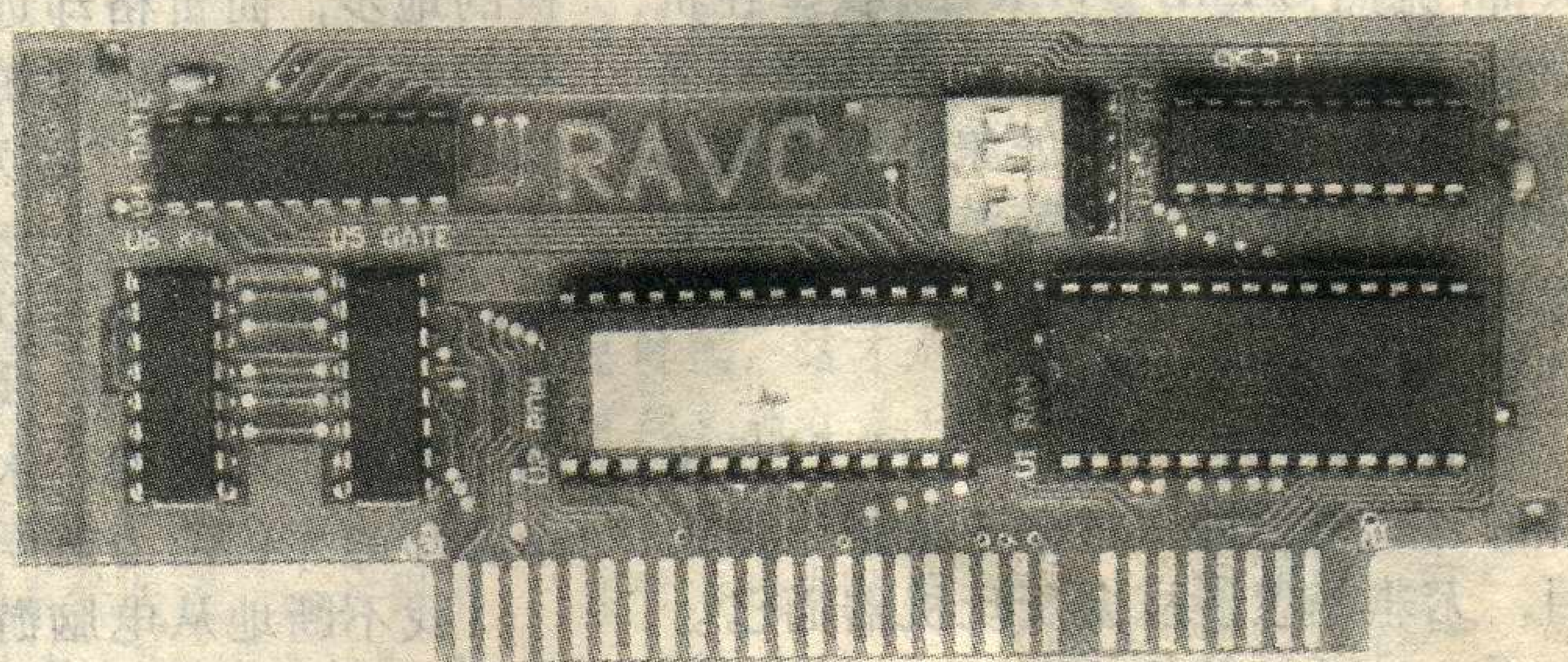
病毒肆虐——黑暗的反扑

尽管国内外的各种新病毒发动的攻势"一浪高过一浪"，但因为我有瑞星Ⅱ型卡的保护，一直"与毒无缘"。96年1月我在本刊上撰文"力吹""立体防毒大法"，并以"整毒专家"自居，谁想WINDOWS95与"瑞星Ⅱ"发生了冲突，而目前很多优秀软件都是Only 95! 如Photoshop4.0、VR战士等。为此我只得暂时将跟随我多年的防毒卡"解雇"。这么一来我终于可以在电脑上打"VR战士"了。然而就在我沉醉于WINDOWS95新GAME时，一场灾难正在我的电脑内部悄悄酝酿着。先是"VR战士"的出拳速度极慢，在我的2M显存、64M内存、奔腾133的"发烧级电脑"上居然如同在386上用软解压看VCD，关机重新启动，依然如故，而且列目录竟然用了半分钟！我找来几个目国内外流行的杀毒软件一试，果然有病毒！但是，不是杀不掉就是根本连查都查不出来，这下我可没办法了，宝贵的游戏记录全毁了，最痛心的是我耗了三个月的心血用3DS及Photoshop做的电脑美术作品再也找不回来了。我四处求医、寻师访友，但残酷的现实告诉我，我的电脑系统已如"蔡桓公"那样病人膏肓无药可医了。看来只有重做硬盘了，不过我还是小心地保留了这个病毒的样本，为了有朝一日"报仇雪恨"！

瑞星新卡——反毒重武器

正当我看着那张病毒样本盘暗暗切齿之时，我国著名反毒公司北京瑞星电脑公司推出了瑞星Ⅲ型卡及杀毒软件，Ⅲ型卡完全支持WINDOWS95、OS/2，而且老用户可免费升级。我拿来一试，果然不错，那张盘里的病毒根本无法发作，这回我的电脑可不怕病毒了！

瑞星防病毒卡一直以"病毒前报、自动清除内存病毒、安全运行带毒程序"三大技术居于世界领先地位，Ⅲ型卡保持和完善了原有的三大技术，并攻克了长期以来困扰计算机反病毒领域的三大技术难题：多平台通用、多网络支持、运行速度保证。并于96年9月8日通过了电子工业部的鉴定。(详见10月14日《计算机世界》报)瑞星Ⅲ型卡具有良好的兼容性，完全适用于不同档次的IBM PC系列兼容机，支持3.0以上各种DOS版本，多平台通用、支持WINDOWS3.X、WIN95、OS/2操作系统。而且既可在单机上使用又适用于各种流行网络，如：NOVELL，WINDOWS NT等，兼容各种中西文应用软件。瑞星Ⅲ型卡还增加了安装程序，"软硬兼施"使Ⅲ型卡对计算机速度的影响小于1%，达到了国际领先水平。



与瑞星卡相比，目前国外的反毒产品主要采用动态监控技术，其中IBM公司采用受控激活病毒传染机制方式来动态识别病毒的一个反毒产品最近曾获得美国第七届技术创新"发现"奖。但是此类产品误报率太高，而且因为非程序加载型病毒的传染机制通常是不能被激活的，只依靠该方法来识别病毒必然会漏掉许多危险病毒。而受控激活病毒传染机制的方式仅是瑞星Ⅲ型卡技术体系中的一部分，瑞星Ⅲ型卡不仅对计算机的BIOS、操作系统(两级)和网络工作环境进行四级动态监控，而且以广谱病毒识别机制为核心，不受病毒种类和变类的限制，既防已知病毒，又防未知病毒，设计上大大领先于国外产品。

事实证明防杀结合，软硬互补，标本兼治的立体反毒才是最佳方案。

结　语

与世界驰名的新加坡Sound Blaster系列声卡一样，我国的瑞星防毒卡目前也处于国际领先地位。我想每一位读者都会为这一点而感到骄傲吧？为更好服务于读者，本刊已经与北京瑞星电脑科技开发有限公司进行合作，特约该公司的技术人员就防毒杀毒的有关问题提供技术咨询，在以后的几期中，欢迎大家来信提问，来信请寄本刊"反毒专案组"收。

责编：刘捷足

电脑旅途



电脑游戏 如师若梯

■文/陆蔚刚

我是从事油田应用软件开发的工程师,酷爱电脑游戏,痴心不改。因为若不是五彩缤纷的电脑游戏用它那变化莫测的魔力吸引我,我也绝不会从一名手忙眼花的电脑初学者成为电脑世界的云游仙。

大学三年级学BASIC时,我第一次接触了电脑游戏,那是在现在看来简陋之极的APPLE Ⅱ上玩的《警察抓小偷》。它150关漫长而多变的迷宫,以及那种真正的参与感激起了我极大的兴趣。从那时起,我开始喜欢上了电脑这个只比电视多了"一盒巧克力"的怪玩艺儿。

短短的几个月内,我几乎玩遍了能见到的"苹果"游戏,于是冒出了自己编游戏的念头。可是直到把谭浩强编的《BASIC语言》翻卷了边,也没编出个所以然来。后来有个助教一边拍着巧克力色的键盘打伞兵一边告诉我:这些游戏实际上多半不是用BASIC语言编出来的,但BASIC是基础,以后你搞懂了机器语言和汇编就明白了。于是我又渴望弄懂他所说的机器语言之类的语言。

然而,在那个计算机教育起步较晚的时代,对一个仅仅接触过BASIC的大学生来说,机器语言那用0和1编成的程序就象一堆圆扁不一的黄豆,直看得人眼花缭乱。没办法,只好怀揣迷团,同时在《空手道》里大打出手,我越战越勇,几番生死磨难,终于打到了关底。一个长发女妖缓缓站起,然后一动不动。我过去突然起脚,结果眼前一黑,我被女妖迅疾地踢中头部,竟然GAME OVER了!我坐在机器前,心中一片茫然:这游戏编得简直太棒了!这些怪兽怎象是有人的思维呢?于是想搞清电脑游戏奥秘的梦想开始在心中扎下了根,并渴望得到甘霖,长成参天大树。

毕业设计时,我执意选择了"机采井的计算机诊断"这个不太好干的题目,无非是想借机多玩玩机器而已。一天,导师让我把APPLE Ⅱ上的程序移植到IBM PC/AT上进行功能扩充,当时这种机器在我院可称得上是"富贵鸟"了。一次我无意中调出了那款很久不玩的《挖金子》。当彩色的画面出现在眼前时,我真的有些愣了!要知道当时家里的电视还是黑白的啊!我象徒弟发现了师父偶露的绝活一样,既兴奋又迷惑。这颜色是怎么出来的呢?于是,从此在我的书桌上《操作系统指南》、《BASIC趣味程序设计》代替了《复活》与《唐吉诃德》……一有闲暇,我就坐在机器前编各种图形。后来我真的编出了一幅动画:绿色的原野上,一台拖拉机在缓缓移动,一间小屋冒出袅袅炊烟(是小圆圈),当一轮红日从草原上冉冉升起,我心中也升起了一轮明亮的太阳。我知道我已走到了梦境的门口。

走上社会,我依然紧追电脑游戏的灵光不舍。电脑游戏象个绝技不尽的老师,把计算机发展的最高水平淋漓尽致地展现在我们面前。

九十年代初,祖国大陆的电脑游戏尚未成气候,电视游戏却凭借电视的普及而席卷了神州大地,似乎一夜之间,任天堂成了电子游戏的代名词。很快,我也卷了进去。什么魂斗罗、玛莉奥、七宝奇谋等等,很快就通了关,搞得有几次险些成了"熊猫"。但是,不到半年,我就将那个奶油砖块似的东西束之高阁了。是电视游戏不吸引人吗?若说任天堂的图像太粗糙的话,那么,随后而来的世嘉、超级任天堂,直到现在的"次世代"一族及任天堂64,其图像和音乐已达到登峰造极的地步,而价格却远低于电脑。但我最终还是告别电视游戏,坐到了电脑面前。为什么?"因为我要学习,我要创造",能满足这一愿望的只有电脑。玩电脑游戏我可以从学生成长为老师,而玩电视游戏,我永远只能去玩别人创造出的东西,永远是一个神功卓著却毫无创造力的学生。

我不断地从电脑游戏中吸取各种营养,比如电脑游戏软件封面的设计、色彩的搭配等,都对我开发应用软件有很大的启发。尤其是电脑游戏的"想玩家所想"的原则,以友好的界面,让你用最少的按键完成最复杂的任务,对我应用软件的设计有很大借鉴价值,使我的程序设计水平明显提高。在设计科技档案管理软件时,为避免操作上的乏味,我设计了十几种清屏效果;在其中一个多向选择界面上,我画出一座雄伟的城门,城墙上竖着一根旗杆,城门紧闭,墙上贴着待选的工作。当选中某项后,写有该项工作的彩旗便随着"嘟溜溜"的响声由旗杆升上去,在屏幕的最高处成为提示。然后城门向两侧拉开现出一个新工作环境。在存取较大的文件时,还会出现一个精美的石英钟在计时。

我已玩精了BASIC,但还是决定和它告别。看一看现在的电脑游戏吧!再看看BASIC那点能耐,尽管情深似海,我也要和它再见了。我目前的伙伴是TURBO PASCAL 5.5(以后肯定要学C++),它数据和图形功能非常强大,这使得我的软件彻底脱胎换骨。去年初,我索性报考了中国计算机函授学院。开始系统的专业学习。

尽管我现在已用上了多媒体"奔腾",且驾WINDOWS如行云流水,但是电脑游戏展现给我们的越来越神奇的世界,足以让我意识到自己永远是个学生。我明白前面的路还很长。王安石说过,"世之雄伟、瑰丽非常之观,常在于险远,而至者少。"尽管越往上攀路越艰难,但我还是决定一步一步地登上去。

是的,如同一本好书、一部好电影一样,好的电脑游戏能够给你游戏之外的许多有益的东西。每当我站在现在的高度看我的起点,我都会深深地感谢电脑游戏,感谢从事电脑游戏事业的人们!我相信在古老的神洲大地上,电脑游戏文化一定会兴盛起来!

愿更多的人通过电脑游戏这条捷径,步入电脑王国那绚丽多彩的世界!

请不要损害中华文化的统一
盖茨先生

■文/潘建新

随着个人电脑和互联网络技术的发展，今天的世界已真正步入信息时代。由比尔·盖茨先生一手创办并亲自领导的美国微软公司，其PC操作系统软件和应用软件，在信息技术的发展与普及的进程中，确实起到了巨大的推进作用。

然而，已在电脑软件领域成就"霸业"的微软公司，在面对其他民族的文化与尊严时，却表现出严重的思想问题，而这些问题对中华文化的繁荣与统一正产生着极其消极的影响。

首先，微软公司推出的Windows 95中文版有两个版本，一个叫PWin95，面向中国大陆地区销售；另一个叫Cwin95，面向中国的台湾与香港地区销售。问题在于，这两个中文版的Windows在处理汉字上是完全不能沟通的。在PWin下生成的汉字文件，无法在Cwin下读出，反之亦然。在电脑网络日益普及的今天，这一不兼容问题严重妨碍着全球炎黄子孙之间的信息交流，无疑将有损于中华文化的繁荣与统一，并且不利于中国与世界的沟通。

由于历史的原因，中国大陆地区和港台地区用电脑处理汉字时采用的内码有所不同，但这一问题到今天在技术上已有了成熟的解决方案。我们中国人开发的"中文之星"、"四通利方"和"创新汉神"等软件，都已很好地解决了这一问题。然而，比尔·盖茨领导下的微软公司，虽然是"天下第一"，却对此视而不见，对中国人推出的成熟方案更是置若罔闻，甚至大加排斥。在Windows于世界各地大行其道的今天，微软公司的所做所为，对中国人而言无疑构成了事实上的信息封锁。

微软公司的策略有着明显的商业动机，那就是把单一的中国市场细分为两个相互隔绝的独立市场，从而在重复的应用软件开发和销售中牟取更大的商业利益。一家公司要赢利本来未可厚非，但如果商业利益的获得以牺牲中华文化的统一性为代价，那则是我们坚决不能同意的。我们可以想象一下：如果微软公司推出互不兼容的美国英语版、英国英语版、加拿大英语版和澳大利亚英语版的PC操作系统，英语世界的人民是否会接受？

微软的策略错误显然是由于在思想上未能尊重其他民族的文化，这一思想误区就导致了以下这个中国人不能容忍、而微软公司将很可能解释为"偶然疏忽"的巨大错误。

微软公司推出的办公软件Office4.x在全球拥有很大市场，其中的ClipArt图样库（Microsoft ClipArt Gallery）中有一幅中国地图，然而正是这幅"中国地图"却没有标出中国的海南省和台湾省。国际社会公认台湾是中国不可分割的领土，而这样一幅不包括台湾在内的中国地图势必严重扭曲和损害中国统一版图的形象。对于微软这样一家美国公司以及比尔·盖茨这位美国首富，我们不敢奢求他为中国的统一大业做多少积极的工作，但希望他至少不要利用他业已行销全球各地的软件危害中国的统一事业。

同样在这个图样库中，微软公司倒是没有在美国地图上出现任何疏忽，就连那远在万里之外的夏威夷，也没有忘记给拉到美国本土的身边来。而在中国地图上的"疏忽"，如果不是别有用心，那就只能解释为对中国全然缺乏尊重。

软件是电脑的灵魂，也是我们正在步入的信息社会的灵魂。通过开发和销售各种电脑软件，微软公司已成为PC世界中的软件帝国，影响波及世界的各个角落。今天的微软已不是十几年前辛苦创业时的微软，而是年销售额近百亿美元的庞然大物。企业发展到这一步，理应承担更多的社会责任，否则——至少是在中国——将很难获得他想获得的商业回报。

（摘编自《南方周末》有删节）

读后

■文/乐水

读罢《盖茨先生，请不要损害中华文化的统一》颇有感慨，确实，由于我国计算机科学起步晚，在软硬件上都与国际先进水平有一定距离，因此在计算机软件方面加强正常的文化交流防止不良文化渗透与侵略的任务也非常重，我们对此应该有充分的警惕。但仅仅靠向盖茨们发出呼吁，怕是远远不够的。

是的，让GB内码和BIG5内码汉字统一在唯一的Windows中文版里，对于微软来说肯定不会存在什么技术难题，但关键是如果他不愿意这样做我们谁也没法强令他去做。

不久前听说有人发现微软的WORD7.0中文版与中文之星2.0+不兼容，用中文之星2.0+的输入法输入的汉字在WORD7.0中稍不小心就变成满屏乱码。众所周知，中文之星2.0+做为优秀的Windows中文平台，是微软公司Windows95中文版的强有力竞争对手。微软WORD7.0将中文之星2.0+输入的汉字拒之门外不知是偶然还是有意为之的，但客观上确实使我们中国用户面临这样一种选择：在WORD7.0与中文之星2.0+之间只能择其一，正所谓"鱼和熊掌不可得兼"。

同样，即使这确实是微软公司有意为之的，我们也奈何他不了。原因很简单，谁让你非得使用人家微软的软件呢？记得海湾战争后有消息说美国战前卖给伊拉克的电脑系统中预设有电脑病毒和逻辑炸弹，战争爆发后它们被美国通过卫星激活，使伊拉克的指挥系统失灵……这则消息让我使用电脑时总有点"杞人之忧"。因为我们的电脑从CPU到软件操作系统再到各类应用软件有相当一部分来自国外。"热心"的想为我们操持一切的外国公司大有人在，而一旦到了那一天……

我希望有那么一天，国产软件不仅占领了国内市场，甚至能打入国际市场，让咱们也尝尝替老外"英化"软件的滋味。而要实现这个梦想，还是应该努力深入普及电脑知识，提高整个民族的科学文化素质。所以，我觉得除了正告某些外国软件商们要尊重中国文化之外，更应该多培养我们的"电脑天才"，用我们的优秀软件领先于他们，因为在市场经济的信息时代，这才是抵御各种有意无意利用软件进行文化渗透与侵略的利器。

电脑茶座

◇初学乍练◇

漫游电脑王国之四——

电脑王国的基础设施

■文/捷足

在前面我们已经多次提到电脑王国的基础设施，这次我们要仔细“参观”一下了。

以我们最常见的微电脑为例，最惹眼的大概就是那个外形像电视的显示器了。显示器是电脑的“对外宣传部门”，做为电脑的主人，你需要随时了解电脑王国的动态，那么这些信息主要就是通过显示器传达出来的。

显示器在人与电脑的交流中起着主要的作用，但是它只能把电脑的信息传达给人，人如果要对电脑下达命令就得靠其它设施了，最常用的是键盘。电脑键盘的主体类似英文打字机，上面有26个字母键和常用符号键。因为电脑是美国人发明的，所以通常只能接受英文命令。汉字也必须转换为英文或数字代码才能被电脑识别。而完成这些任务，电脑键盘是足以胜任的。

键盘和显示器，一个负责把信息输入电脑，一个负责电脑内部信息的输出，它们是电脑的“输入/输出设备”。电脑的核心设施全装在电脑机箱里。机箱有的瘦高，称为“立式机箱”，有的矮胖，称为“卧式机箱”，上面一般装有电源开关和一些指示灯，至少还应该有一部“软盘驱动器”。在电脑王国，“驱动器”是一种非常重要的基础设施。它的作用很象录音机的磁带卡座。磁带卡座带动磁带走动，用磁头就可以“读出”磁带上的信号并转换为声音输出，也可以把声音信号录制在磁带上。驱动器则是带动磁盘或光盘高速转动，利用磁头或光头读出磁盘、光盘上的信息（这些信息就是电脑王国的“二进制居民”）。这样他们才能进入“京城”——内存，接受国王CPU的处理。

磁盘或光盘与相应的驱动器合在一起为电脑王国的居民提供了稳定的住所，即使电脑关机，他们也不会象内存中的信息一样消失。现在家用电脑的内存一般在8M－16M(Byte，下同)，而硬磁盘的容量一般为50M到2000M(2GB)之间。由此可见它们比起内存来具有容纳信息量大、信息可以长久保持的优点。相对内存而言被称为“外存”(外存储器)，相当于电脑王国的“外省”。

适应不同需要，外存储器有不同的类型。在家用电脑上主要有以下几种：

1、软盘存储器：软盘是涂有磁性材料的聚脂膜软片，盘片密封在保护套中。有5.25英寸和3.5英寸两种规格，俗称5寸盘和3寸盘，目前使用的多属双面高密度，容量分别为1.2M和1.44M。

软盘尽管容量小，但由于可以随时从一台电脑的驱动器中取出来拿到另一台电脑上使用，便于两台电脑交换信息，所以它很有用。打个比方说：驱动器是港口，软盘就是随时可以载着它的乘员出洋的轮船。

2、硬盘存储器：与软盘存储器不同，硬盘存储器的盘片和驱动器是不可分的，且一般封装在机箱内，从外边看不到。硬盘具有容量大、信息进出速度快等特点，电脑王国的大部分居民都住在硬盘上，是电脑最重要的外存储器。

3、光盘存储器：光盘存储器利用激光读取光盘上的信息，种类很多。家用电脑上常用的是“只读光盘存储器”(CD－ROM)，它的盘片上的信息是出厂时用特殊设备写上的，对于普通用户来说，信息只能读出不能写入，类似我们前面提过的内存中的ROM区。

光盘的优点是存储量大（约可达500－3000MB），信息保持时间长，速度比软盘也快得多，特别是近年来随着多媒体技术的发展，许多电脑软件都使用光盘做为载体，光盘驱动器已成为电脑王国最基本的设施了。

以上我们参观了电脑王国的主要基础设施，另外根据实际需要，还可以随时增加一些设施，如电脑上有专门用来对外通迅的通讯口（串行通讯口和并行通讯口），通过它们可以连接打印机、鼠标、扫描仪、调制解调器等设备。这些，你只要实际操作一使用，很快就会熟悉它们。

更正： 本刊今年第九期第14页“漫游电脑王国之二”《二进制与电脑王国的公民》一文第六段“一张普通的3.5英寸……大约可以容纳七百多万汉字”应为“一张普通的3.5英寸……大约可以容纳七十多万汉字”，一字之差导致严重的常识性错误，特此向广大读者致歉！（编者）

◇高手过招◇

改良GBList v1.5

■文/吴志强

第9期所介绍的GBList的确是个不错的工具，为此我差点扔掉了自己的中文系统。但是，它也有缺点。

首先，它只能在字库文件所在的目录下启动，若在其它目录下启动会提示“Can't find CCLIB16.SCN”后退回DOS，即便用SET PATH命令指定了字库文件所在的路径也无改观；第二，只能对程序启动时所在的驱动器操作。这些缺点使GBList的功能大打折扣。

为此，我对该程序作了一点改动。这样可以完全解决第一个问题，部分解决第二个问题。

现将方法简述如下：

一、将CCLIB16.SCN改名为C.16；

二、将其拷贝到C:\DOS目录下；

三、在PCTOOLS中用F命令在GBLIST.EXE中查找CCLIB16.SCN，并将其改为C:\DOS\C.16。然后，再用SET PATH设定DOS的搜索路径C:\DOS。如此便可在任何驱动器、任何目录下启动程序了。而且，要在某一驱动器中使用GBList时，只需在该驱动器盘符下启动GBList就可以了。

当然你也可以将CCLIB16.SCN改为其它文件名，放在其它目录下，但GBLIST.EXE中也要作相应的改动，而且完整文件名长度不能长于“CCLIB16.SCN”这几个字符所占的11个字符位置。

◘初学乍练◘

创建自己的WINDOWS工作台面

■文/李显斌

若你对WINDOWS3.1(中文版)设置的工作台面不太满意，可以自己动手来重新布置，这样可以根据自己的爱好选择屏幕的前景和背景图案，利用屏幕保护程序延长显示器的寿命和美化环境，还可重新安排图标的排列方式。

启动WINDOWS后，在主群组窗口中将鼠标移到控制面板选项上双击左键进入控制面板，在此窗口中双击桌面选项进入桌面对话框，工作台面的设置在这里进行的。

★设置背景图案，在"图案"框中用鼠标单击"名字"右边的箭头按钮，引出的图案名表中提供六种花色，单击某个文件名即选中该文件，若要查看或编辑图案，可单击"编辑图案"按钮，在弹出的对话框中显示原图形和放大的图形象素，可用鼠标进行修改，之后按"确定"按钮保存修改，否则按"取消"按钮退出，背景图案设置后，每次启动WINDOWS或使用窗口最小化时，背景图案将显示在屏幕上。

★使用屏幕保护程序。暂停对微机操作超过了预设时间将启动保护程序，精美多变的图形既能延长显示器寿命，又能美化工作环境，一举两得。首先选择屏幕保护的图形，在"屏幕保护程序"框中用鼠标单击"名字"右边的箭头按钮，引出的菜单中有"变幻线"、"大屏幕"等五种形式，用鼠标单击某项进行选择。如果按下"设置"按钮将弹出一个对话框，有线形，字体等多种设置。由于选择的形式不同，设置内容也不尽相同，可试设置，然后按"确定"按钮退出，若想观察设置的效果可按"测试"按钮当场演示，如果不满意可再设置再演示，直到称心如意。接下来设置延迟时间。调整从暂停操作到启动保护程序的时间间隔，用鼠标按动"延迟"右边的三角形按钮，从1～99分钟任意设置。

★选择壁纸设置前景图案。在"壁纸"框中用鼠标单击"文件"右边的箭头按钮，引出的菜单中有多个扩展名为BMP的图形文件，用鼠标单击文件名即可选中。由于不显示选中的图形，看不到其庐山真面目，可以利用Windows的多任务特性同时打开"画笔"显示选中的图形文件。方法是先双击"附件"的画笔图标打开画笔窗口，用鼠标单击主菜单中的"文件"，再选择子菜单中的"打开"，将显示当前目录下的所有以BMP为文件名的文件，这些图形文件都可以做为Windows的壁纸使用。选中某个文件后按"确定"按钮就可以在绘图区看到该图形。在壁纸框中还有"中央"和"平铺"两个选项，若选择"中央"，壁纸图案将显示在Windows桌面的中间，若选择"平铺"，则壁纸图案将覆盖整个Windows桌面，占据全屏。

★随着图标的增加有时你会觉得图标互相干扰不便于管理，这时就可以用"图标"选项重新设置。在"图标"框中，按动"间隔"右边的箭头按钮就可在32～512之间设置，设置过小会使图标相互重叠影响使用，过大图标将竖排，可根据实际情况调整。

◘高手过招◘

也谈子目录的加密与解密

■文/王涛

在本刊九月号上介绍了6种加密文件子目录的方法，但有加密就有解密，除了该文中介绍的几种加密和解密方法之外，我这里再向大家介绍几种较简单但却很实用的加解密方法：

一、解密篇

1. 对于用PCTOOLS等工具软件来改变子目录属性和子目录长度的加密方法可在DOS下使用dir/ad命令来显示。(DOS的版本应在5.0以上)

2. 采用特殊字符作为子目录名的加密子目录，不妨试一试下面的简单解密方法，：①Dir> a.bat(为了防止综合使用几种加密方法，建议采用dir/ad命令，a为批处理的文件名，可自定。"> "DOS的转向符号，它把应显示在屏幕上的内容存到a.bat文件中)②启动DOS的编辑器EDIT(也可是其它编辑器，若使用WPS应用N方式)编辑a.bat文件。③删除其它无关内容，只留下欲解密的文件子目录一行，并删除该子目录名后的生成时间等信息。④在该子目录名前插入"CD"和空格，存盘退出。⑤在DOS提示符下键入a命令，哇!成功地进入该加密子目录。⑥若想一劳永逸，可在第四步时使用改子目录名的命令代替"CD"命令，将加密子目录名改为普通子目录名即达到解密目的。

3. 对于使用"ASSIGN"，"JOIN"和"SUBST"等设置的路径，只需将其恢复正常即可。例如，只需在DOS提示符下键入ASSIGN命令，即可将用ASSIGN设置的路径取消。其它命令的使用请参考DOS命令手册。(另外，也可用下面的第四种方法解密)

4. 在启动时按F5键跳过CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT，即可将用"黑屏"方法设置的加密子目录解密。

5. 使用杀病毒软件检测时，能显示所有的目录和文件。当然，若子目录采用了综合加密，还要进一步解密。

二、加密篇

1. 使用DOS的ATTRIB外部命令。很多人都知道ATTRIB命令是用来改变文件的属性的，但却不知道它也能改变子目录的属性，其命令格式同改文件名时一样，只不过要把文件名换成子目录名。怎么样，够简单的吧，不过，只有在5.0以上版本的DOS中才可这样用。2. 在子目录名中使用隐含字符。在ASCII码表中，有些字符在屏幕上是显示不出来的，如ASCII码为255的字符，在屏幕上只会留下一个空，但又不同于空格键留下的空，因此，若在子目录名中采用此字符，不懂玄机的人是很难进入该子目录的，因为它是不能用空格键来代替的。输入该字符的方法为按下ALT键不放，用小键盘的数字键输入255即可。同理，还可使用在ASCII码表中的其它隐含字符，若能综合使用效果更佳。

注：这些加密方法均可用解密篇中的方法解密!

◇高手过招◇

对电脑病毒认识的误区

■文/许恩良

目前，在计算机爱好者中间出现了一股对计算机病毒防治工作盲目乐观的情绪。比如，有人把类似CPAV的可执行程序免疫功能当作是一帖防治百毒的良药；还有人认为VSAFE, DISKMON之类的防病毒程序，只要用户不要漫不经心地老按“Y”，就可以防止病毒入侵；更有乐观者认为目前的反病毒手段已可对付所有的已知病毒，而且对付新病毒也非常简单——只要在类似KV200之类的可扩充病毒代码的反病毒软件里加上一串病毒的特征代码即可。

事实上，随着病毒编制技术的发展，原来有效的反病毒手段现已不完全适用。下面分别说明。

一、常驻内存的防病毒程序都是通过截取中断来完成对病毒的监视，因此只要病毒能躲过这些程序对中断的拦截，就可为所欲为。躲的方法很多，在此列举一二：

1. 某些超级病毒可以不借助任何中断来完成各种操作，即自己编写设备驱动程序，而完全不借助系统提供的BIOS即DOS中断，这听起来有些不可思议，但现在某些病毒编写者的水平也确已达到匪夷所思的境界。从理论上说，除非操作系统提供存取保护机制（如UNIX），否则，这种病毒是无法防的。不幸的是，DOS正是这样一种不设防的操作系统。

2. 就算一般的病毒编写者没有上述水平，也完全可以找到漏洞。比如说，无论是VSAFE，还是DISKMON，都忽略了INT2Fh的13h号功能调用，事实上只要调用该功能，即可获得INT13h的真正地址于DS: DX中，这样就可以突破VSAFE和DISKMON的硬盘写保护功能。另外，如果先用INT25h, 26h对文件的目录扇区进行读写，将文件后缀名改为非COM，EXE，而后进行写文件操作，就可以突破VSAFE和DISKMON提供的可执行文件保护功能。

二、可执行程序自免疫的方法的实质是在程序中加上一段判断程序，用以判断文件本身是否发生改变，若发生改变则报警并恢复原来的数据。这看似是一种对付文件型病毒的万能方法，甚至有人认为，只要在编写程序时都加上该功能，并使之不与程序自己冲突，便可立即宣告所有文件型病毒的灭亡，其实未必。在此，笔者也举两个例子：

1. 张汉亭先生在发表于《微计算机应用》杂志的《病毒隐蔽技术》中指出的“伴侣”病毒就完全不怕这种程序自检的方法。其原理很简单：病毒查找当前目录下的EXE文件，找到后生成一个与之同名的COM文件，这个COM文件中全是病毒代码，这样，利用DOS下同名的COM文件比EXE文件先执行来获得运行优先权。这种病毒根本不改变任何文件，自检测也就毫无用处。

2. 病毒采用“自杀”技术，即利用病毒的优先执行权，首先感染其他文件，而后将自身杀除。这样，自检测就无从发现病毒。因为病毒在自杀前已经感染了其他文件，所以病毒始终存在直到发作。

三、以前认为能够消除一切引导型病毒的方法——以正常的引导扇区去覆盖染毒引导扇区的方法也已不适用。因为病毒可以先将硬盘上的一些重要数据加密存放，当启动后执行病毒程序时再解密，如果不问三七二十一将染毒引导扇区覆盖，则这些重要数据将无法还原；当然如果从软盘启动时无法正常使用硬盘，病毒就将被发现，但是，若意识不到病毒存在谁又会想到用软盘引导系统呢？所以此类病毒也是可以潜伏很长一段时间的。

四、采用不连续特征代码检测法，即利用病毒体中始终不变的几个字节（主要是用于解密的程序）查杀变形病毒的方法也并非万无一失。因为如果病毒体的每个字节都不确定，那么这种方法也将失去作用，这并非不可能。

变形病毒的唯一弱点是病毒一开头的解密程序虽然可以随机使用寄存器，但解密算法无法改变。可是如果采用可变的解密算法就可使病毒体的各个副本之间没有任意两个字节是相同的。比如，解密时采用10种不同的解密方法，每种方法只解密一个字节，密钥为4个字节，每次加密时随机选择10种算法中的4种，而其它算法的程序则完全加密，这样第一次解密程序可能是1, 2, 3, 4，第二次则可能换成5, 6, 7, 8……，如此次次不同，而且物理地址上的顺序是随机的，当中用JMP语句相连。这样就对特征代码检测法就造成了很大麻烦。

有人认为，变形病毒极为复杂，以至于必须有一个明显的染毒标志，而此标志正是判别病毒的钥匙，也是变形病毒的致命弱点。其实病毒完全可以采用“单向”判别法，即病毒可以用这个标志，而杀毒软件不能用。比如以文件生成时间的秒数做判别标志，小于30秒的即为感染过。这样对杀毒软件而言，将有50%的文件被误查，对病毒来说，只不过少感染了50%的文件，算不了什么，但对用户而言将是灾难性的后果。

综上所述，反病毒的路还远未走完，大家切莫盲目乐观。因此我要对各位同道说一声：反毒远未成功，同志仍需努力！

◇高手过招◇

给 COMMAND 做手术

■文/车猛

初次见面，我先把这个简单而有趣的“给 COMMAND 做手术”的方法奉献给大家，让你的计算机多姿多彩。

A 先生病历：我初学电脑，但英文水平不高，因此安装了中文操作系统，但在 DOS 操作时，经常在回车后见到“Bad command or file name”啦、“Invalid directory”啦，真让我摸不着头脑。

电脑赤脚医生：噢——，是这样。动个小手术吧！

[手术历程]

(以敲入“CD XYZ”显示“Invalid directory”为例)

<一> 先将 c: \ command. com 备份（这样就可以放心大胆地动手术了），然后进入汉字系统。

<二> 数一数“Invalid directory”共有 17 个字节。

<三> 要把“Invalid directory”换成具有同样长度的汉字，如“咦？哪有这个路径呀”（注意一个汉字占两字节长度）。方法如下：

1> C: \COPY CON CHANG. BUF↲

咦？哪有这个路径呀↲

^Z↲

1 file(s) copied

2> 启动 pctools，选定 CHANG. BUF，用“Edit”功能，会发现“咦？哪有这个路径呀”对应“DFD73FC4C4D3DOD5E2B8F6C2B7BEB6D1BD”，把它记下来。

3> 选定 command. com 文件，用“Find”功能找到“Invalid director”会发现它对应“496E76616C69642064697 26563746F7279”（注：查找时不能忽略字符大小写、空格）

4> 用“Edit”功能把 command. com 中的“496E76616C6964206469726563746F7279”修改为“DFD73FC4C4D3DOD5E2B8F6C2B7BEB6D1BD”。

<四> 依此类推，把“Bad command or file name”、“Invalid drive specification”等常见信息都以有趣易懂的汉字代替（工作量可能大一点，可以分多次做），手术便告完成。

[手术康复期]

很快，重启计算机即可

[手术效果]

A 先生：“太好了！计算机的提示我都可以看懂了，我学电脑的兴趣更浓了！”

编者点评：本方法利用 Pctools 这样的工具软件给 command. com“动手术”，使电脑的 DOS 提示信息都换成中文，让电脑操作环境变得生动有趣，而且方法简单易行，同样适用于自己对其它英文软件进行“汉化”。不过使用时必须进入中文系统，否则只会看到一堆乱码。另外还要注意把原文件 COPY 一份，以便万一“手术失败”还有退路。最后提醒各位“高手”要尊重软件作者的版权，本方法只可“自娱自乐”。

第九期问卷调查

热心读者名单

读者的热情令我们感动，但同时也是惴惴不安，因为每期热心读者只能评出 10 名，所以觉得很对不起其他很多同样热心的读者。我们只能在这里说一声谢谢！并希望您继续支持我们的工作。以下是第九期评选出的 10 名热心读者名单：

宗　宇　武汉市青山区 11—115—7
范垂元　北京造纸试验厂宣传部
郁　欣　江苏省盐城市解放北路 260 号
汪　琦　武汉市青山区建设二路农行建二办
王建文　天津市河西区友谊路友谊楼 6 门 301
李　南　北京宣武区天宁寺北里 2 号楼 7 单元 201
李　萌　郑州市金水区人民法院
刘晓宇　中国人民银行郴州市分行人教科
赵贵斌　贵州贵阳九中高二 4 班
陈　岩　河北省任丘市华油一中高三

本期继续进行读者问卷调查

欢迎大家继续参加！

1. 您最喜欢本期哪几篇文章？
2. 您认为本期哪几篇文章较差？
3. 您最喜欢本期哪几幅插图(包括彩页)？
4. 您比较喜欢本刊哪些栏目，为什么？
5. 您希望本刊还增设什么栏目？
6. 您对本刊的整体印象如何？
7. 您对本期的版式设计是否满意？请具体说明
8. 您对本刊还有什么其它的意见和建议？
9. 您发现本期有哪些错误(包括丢字、多字、错别字、病句等)，请详细注明页码、行数及错误引文。

请另外用信纸写清您的回答，在信封上注明“调查”字样，寄编辑部刘欣小姐收。

截止日期为下月 10 日。本刊“热心读者”10 人仍然会被赠阅明年全年杂志！

捷径加油站

浙江方心: 我的电脑配有解压卡和准16位声卡,在机器进入Windows时音箱没有发出"叮咚"声,但是放CD唱盘、VCD均有声,这是为什么?

乐水: 请检查Windows"主群组"的"控制面板"中"声音"一项是否设置了启动Windows的声音。您也可以自己利用"附件"中的媒体播放器试着播放声音文件,检查是否为软件设置故障。

湖南张楠: 我的电脑用的是TRIDENT9440显示卡,最近发现在玩《魔兽争霸II》和《运镖天下》等游戏时画面都剧烈抖动,隐约还有压缩变形的感觉,这是什么原因?

乐水: TRIDENT系列的显示卡与一些游戏兼容性不好导致这种问题。要彻底解决问题恐怕只好更换一块显示卡了。

江苏丁晓: 我的多媒体机自买回来后播放CD唱盘时只有一只喇叭响,我曾试用了CDPLAY、CDRUN等软件,结果依然如此,但玩游戏的配乐是立体声效果,烦你解答。

乐水: 电脑的光盘驱动器和声卡之间利用一根音频线连接,以便播放CD时能通过声卡输出声音。您遇到的问题可能是音频线接触不好,可与经销商联系调换音频线。

广西小雷: 你们刊物封底的照片我很喜欢,由此产生了自己收藏和制作的想法,能否介绍用照相机怎样拍摄次世代的精美画面,才能达到象你们的彩页的效果?

乐水: 本刊插图及彩页中的游戏画面是这样制作的:电脑游戏是利用专门的抓图软件截获下来的,如果是电视游戏,则是把游戏机连上电脑利用一种叫"视频捕捉卡"(视霸卡)的设备进行抓图。您个人如果要把次世代机的游戏画面制作成这种效果的图片,除非拥有视霸卡及彩色打印机等一系列设备。否则……还是买杂志吧!

山西魏崃: 光盘是只读存储器,如果有病毒,是怎样感染上的呢?用杀毒软件能杀除光盘上的病毒吗?如果不能,那该怎么办?

乐水: 如果在制作光盘时所用的源软件就已经染毒,光盘就会带毒。这和我们拷贝软盘时可能把病毒随文件一道复制到软盘上的道理是一样的。杀毒软件可以查出光盘上的病毒,但无法杀除。如果光盘上的软件确实非常重要执意要使用,可以冒险把它拷贝到磁盘上再用杀毒软件杀毒。另外瑞星反病毒卡允许安全地带毒运行程序。

AWEI: 乐水站长不忘电视游戏玩友,叮嘱我也给他们添补些许能量。本期便介绍常见游戏机名称的基本知识,也算是集中回答许多来信中的问题。

FC 任天堂红白机(8位)
SFC 超级任天堂(16位)
VB 任天堂32位机
N64 任天堂64位机
GB 任天堂手掌机
MD 世嘉5代(16位)
SS 世嘉土星(32位)
GG 世嘉手掌机
PS 索尼游戏站(32位)
3DO 松下规格主机(32位)

加油站公告

自第九期刊出加油站公告后平常冷冷清清的捷径加油站突然变得车水马龙,头一次发现电脑捷径上的油料如此抢手,让我这个"站长"措手不及。最近,一位自称"热心而又没钱的读者"终于一语道破天机:"来你处加油为的只是一句话:'赠阅当期杂志一本',至于问题答案,我不大在乎,回答不回答无所谓"。

不过我觉得大多数停靠加油的读者还是非常认真的。这也令我非常为难,因为目前捷径加油站空间还是比较狭小的。如果对于所有来信一一做答的话,纵使我有三头六臂也做不到。到发稿之日总觉得对于给我以信任的读者有一分愧疚。在目前的情况下,我只能尽量选择具有广泛代表性的问题在杂志上公开做答,以便能达到"一人加油,多人受惠"的目的,算是稍做弥补罢。另外所有来这里加油的读者已经做了登记,只要条件允许,我们将尽力给您以帮助,对于个别照顾不到的读者,我只好请求您的原谅了。

我也希望读者在遇到问题时尽量先问自己周围的朋友,如果您的问题确实比较棘手而又具有一定代表性,再来加油站。

第九期登出了苏珊的WIN95声卡不出声问题征答,一些读者通过信件、电话、电子邮件等方式给出了他们的解决方案,编辑部已转给苏珊。并在这里对这些朋友表示谢意。

今后加油站对于需要公开征答的问题将公布问问题者联系地址,以便其他读者与之直接联系。因此如果您来此加油又不希望公开姓名地址,请一定在来信中注明。

还需要说明的是部分读者可能对于我们在第九期加油站公告中说的"赠阅当期杂志一本"有所误解,请注意,我们只对问题登载于杂志上的加油者赠送杂志。陈鑫等几位朋友请注意,赠给你们的第十期杂志已经寄出。上海周国华朋友,您没有留下地址,请主动与我们联系!

最后告诉大家,根据读者的要求,从本期起对于问题获得登载的朋友改为赠下一期杂志。

(主持:乐水)



话说网络脸谱

■文/乐水

随着电脑网络的发展，网络文化也日益走近普通人。无论是炙手可热的国际互联网（Internet）还是平易近人的电子公告板系统（BBS），除了拥有可供浏览下传的丰富信息资源外，更可以使相隔遥远从未谋面的"网友"利用网络的通讯功能，透过电子空间交流思想，结识朋友。这类通讯功能包括电子邮件和各种在线聊天室、讨论区等，这也是网络能够吸引众多爱好者的魅力所在。

但是，网络空间毕竟有它的特殊性：电子信件无法像普通信件一样让读信人通过或规整秀丽或潇洒飘逸的笔迹体会写信者的喜怒哀乐；网络在线聊天讨论更不能象面对面促膝谈心般的通过彼此的眼神、手势获得感染。在这种背景下，网络脸谱做为网络文化的一种表现形式应运而生了。

源于BBS的网络脸谱主要是为了增加网络通讯的情趣，同时也为避免辞不达意而引起的误会和争执。这种通过键盘上的符号组合来表情达意的系统，对一些网络新手而言往往是莫名其妙，结果是无法体会对方的言外之意、弦外之音。下面就将一些常用的网络脸谱做一介绍。

将头向左偏转90度，让我们来看看……

:-）微笑，注意这张笑脸背后往往隐藏着狡黠，也许是一个善意的玩笑；

:-（ 闷闷不乐是为何；

:-D 一定遇见了什么开心的事情才笑得合不拢嘴；

:-> 看这副坏笑就知道"不怀好意"；

:-o 什么事情？让你目瞪口呆；

|-D 笑得眼睛都成一条缝了，一定很有意思；

|-P 这才叫捧腹大笑；

:- <不知道见了什么伤心事，这样难过；

:-& 舌头打了结，真正缄口不言，休想从我这里知道任何消息；

:-e 太令我失望了，只好苦笑；

:-i 在网上还叼着烟；

:-q 这更是一个老资格的"烟枪"；

@>>--->--- 送你一束漂亮的玫瑰花……

怎么样，很有意思吧？以上只是网络上的一些常用脸谱，有时使用者也可以在这个基础上进行创造性的发挥。比如在：-）后面再加上一个）成了：-））双下巴，笑得更开心；眼睛改为；-）意即乐上眉梢，8-（是个近视眼等等。你甚至可以自己新创脸谱，但前提是对方能明白你的意思。

最后要提的是在Internet上有些讨论区的设计者已经准备好了丰富多彩的图形模式脸谱，聊天的网友只要用鼠标轻轻一点，相应的脸谱就会随你的话语一道发送出去，使用起来当然更加方便。

[连载五]

傻瓜入网记

■文/秉春

比北图还大的私人图书馆

妻是个名副其实的营销专家，在她的宣传下，没几天，我们的左邻右舍、亲朋好友等等就都知道了我的网络和新本事。今天替隔壁航天部的王工查到了挑战者号航天飞机事故分析报告，明天帮对门的小莉找到了她在麻省理工学院读书的同学的电话和地址，后天又为电影学院的张老师搞来了斯皮尔勃格的简历和巨片精彩片断……除了暗暗心疼每小时20元的联机费，我感觉自己从没有像现在这么招人喜欢。

一时间的门庭若市几乎让我动了开办信息咨询所收费服务的心思，要不是大家在我的鼓吹之下一个个都自己去找阿蒙安装Internet，我几乎忘了其实人人都可以进入网络世界。

不过，发财梦虽然没有做成，助人为乐却让我获得一致好评，同时还让我一天比一天更熟悉这个网络。我逐渐知道了针对特定问题最佳的查询办法，也知道了什么东西网上可能有，什么东西可能没有。

特别是知道了如何识别那些在摘要中吹得很响其实没有什么价值的站点，它们经常用乱七八糟的链接指示把我搞得晕头转向，着实浪费了我不少时间。

我与阿蒙谈起这些，这家伙说，网上的骗子比现实中少。真滑头，他总是用这种让人没法反驳的话来维护他的生意。

随着信息资源地址的积累，我有点体会到"居民"的感觉了。网是看不过来的，正像没有必要熟悉城市的每个角落一样，真正的居民只要大致知道主要的街道方向，大致知道什么事情找谁办就可以了。

我是个戏剧迷，戏剧对我来说可真是个正事儿。做为一个网络"居民"，当然最要紧的是在网上干自己的正事儿。所以我开始整理对我有用的有关戏剧的站点地址，最初的几天，我依旧有些盲目地穿梭于莎士比亚、各个艺术院校、各种书刊的网点中，之后我发现必须根据自己的口味把这些资源系统化——用浏览软件的书签功能分门别类地记录在案：中外作品库、戏剧史、理论、专业杂志等。

做完了我的正事儿，妻又做她的正事儿，增加了一个目录专门记录与她的业务有关的信息：竞争者、供应商、客户企业、相关技术等等。当然，她还有别的"正事儿"——她叫做"女人专栏"：时装、好莱坞、金银首饰……

前两天在路上碰到了北图认识的一个熟人，他问为什么好一阵子没在图书馆看到我。尽管心里知道网络代替不了北图，我还是得意洋洋告诉他：我现在有了比北图还大的私人图书馆。

然而，阿蒙听了我建立"私人图书馆"的业绩仅仅礼节性地表示了一下赞赏，而后又慢条斯理地说："网络居民的生活不光是读书看报，还要与人交流，与志同道合者交流。"没等这好为人师的朋友展开论述，我已知道他要说什么了：培训时讲网上工具我还有一样没用过！

作者地址：北京英泰奈特公司　联系电话：010-62547475

CG 工厂

标准高速通道——UNIVBE

■文/江楠

UNIVBE(Universal VESA BIOS Extension)是一个提供VESA显示标准支持的程序，它为较陈旧或超前卫的各种显示板卡提供了标准的32位数据交换接口，5.X版以后更提供了VESA 2.0的支持。

可不要小看它，著名的《第11小时》就是完全靠它提供显示支持的，如果没有它，您可连DEMO都看不上。还有诸如《毁灭公爵》、《魔兽争霸II》、《FIFA 96》也都用到了它。就说最近推出的"QUAKE"吧，没有UNIVBE的支持，您就算拥有4MB显示缓存也只能在320×200的画面前叹气，而一旦加上它，多达十几种的增强分辨率就可以任意选择，您甚至可以在高达1024×768的世界里驰骋(驰骋？用奔腾200吧：)编者注：这个网络脸谱对看过前文的读者该不会陌生吧)。有些游戏没有它也一样可以运行，但如果加上它显示速度会成倍的提高(比如很多的飞行游戏)。

伴随新技术的应用，每个版本的UNIVBE都比前一版本有着独特的改进。如果您现在用的是95年5月的5.1a版，那么换上96年8月的5.3吧，您会为显示速度的提升而感到惊奇。而随着每一次的版本更新，UNIVBE的附加程序也越来越多，比如校正屏幕显示区域的UNICENTR.EXE，列出所支持的显示模式的PROFILE.EXE，以及测试各种显示模式效果的VBETEST.EXE。到了5.2版之后，更发展出全套的Windows附加工具。此时，它已不仅仅是当初那个小小的只能提供一种功能的程序了，因此改名为SDD(Scitech Display Doctor)。

UNIVBE几乎可以支持所有市场上见得到的显示卡，总计40个家族系列，至于具体型号则不胜枚举(软件包中的README有详细列表)。象这次介绍的5.3版就可以支持新推出的S3 Virge(丽台Winfast S600 3D及联讯3325p所用芯片)、ET6000、CL5446、Trident9680等显示芯片。所以无论您使用的是最新的显示卡(不要太新哦，这个月刚出的可不算：))，还是比较陈旧的TVGA8900、9000，它都能识别出来并提供最新最标准的界面支持。

因为整套SDD过于庞大，此次附带的SDD53只包括了其中的DOS程序部分，这对于一般的应用已经足够了。

安装步骤：

1. 安装专辑软盘后在SDD53目录中执行INSTALL.EXE，它会询问您所欲安装到的路径，再按ENTER继续后它便会把程序文件放到您所指定的目录中去。

2. 在安装目录下执行UVCONFIG.EXE来测试一下您的显示卡(它会向您建议关掉显示器以免损害显像管，然后按任意键开始测试)。大约几秒钟后，测试便完成了。以后执行UNIVBE.EXE即可将其载入内存，各种功能即自动得到支持，加-U参数再次运行便可以将其从内存中撤出。

PC兔子：全套的UNIVBE v5.3 for DOS软件包已经在FCGM9610专辑软盘中发放，如果您可以使用互联网，下面就是它的站点：
www: www.scitechsoft.com
ftp: ftp.scitechsoft.com

"夜贼"疫苗

防毒面具



■文/风

从《软件经典3》、《中文游戏风云榜6》等光盘上传出来的Burglar(夜贼)/1150病毒可能已流窜到不少朋友的电脑中，虽然现在KV200K、KILL77.02以及F-PROT等均可以将其准确剿杀，但原来染毒的光盘不至于就扔了吧，而如果每次从中安装软件时都拷到硬盘上杀毒后再安装，显然烦了点，那么不妨试试这个1150病毒模拟器。当然不是模拟病毒再干坏事，而是为了安全运行染毒程序。

我们知道，"夜贼"这类病毒是通过运行染毒的程序(可执行文件)将自己放入(驻留)内存，然后伺机传染其它程序并可能进行一些破坏活动。但如果前后运行了几个染毒程序，每次病毒都把自身放入内存，那就乱套了。为避免这种"黑吃黑"且浪费内存的现象发生("盗亦有道"啊)，染毒程序运行时，上面寄生的病毒都先检查内存中是否已有自己的同伙，若已有则放弃驻留。病毒模拟器正是利用这一点，将自己装扮成病毒的模样驻入内存。这样运行带毒程序时，附着在程序上的病毒会误以为不必再驻留内存转而只去执行原程序，也就是说可以安全带毒运行了。

模拟器的使用非常简单，只需运行1150VS.COM即可驻入内存(仅占约0.5K内存，还可以将其loadhigh)，而且能够自动避免重复驻留。模拟器驻留内存后，即可安全运行被Burglar/1150病毒感染的任何程序。不需要模拟器时，再带/U参数运行一次1150VS.COM即可方便地将其从内存拆除：

1150VS /U

"夜贼"病毒在传染文件时如果时钟恰指向14分，就会在屏幕左上角闪烁显示"Burglar/H"字样。模拟器也提供了一个有趣的功能，让你安全地欣赏病毒的这一表现。具体操作是在运行1150VS时带/S参数：

1150VS /S

『此程序已存放在FCGM9611专辑软盘中』

沧海桑田

世嘉模拟器

■文/PC 兔子



不知在座各位电脑玩家有多少是玩过世嘉五代游戏机的？如果有，那么大家不妨一起回顾一下《战斧》、《兽王记》、《音速刺猬》等等经典的作品。想想当初自己是多么震惊于世嘉五代那宛若街机的效果呀，而作为电脑死党，这些年来我一直关注着电脑游戏相对于游戏机逐渐地接近、等同乃至各领风骚的发展历程。

直到今天，个人电脑终于走到了一个全新的时代。就在不久之前，在次世代游戏机上著名的《VR 战士 Remix》及《斗神传》藉着 3D 加速卡的功力登上了 PC 擂台，随后不久，无需 3D 加速卡的《VR 战士》又在奔腾级的 WIN95 上粉墨登场。除了这些新一代的游戏节目的移植之外，国外许多软件作者还在将他们喜爱的游戏机用软件模拟的方法在 PC 上一一再现，这倒使 PC 大有一统天下的势头。

世嘉手掌机

模拟 Sega Master System/Game Gear 这类世嘉 8 位机的模拟器 MASSAGE v1.5 是由英国 James Mckay 于 1996 年 9 月推出。这个模拟器模拟了 Z80A CPU，声音芯片以及各种图像特性。经过实际测试，它的声音表现以及运行速度都还不错。

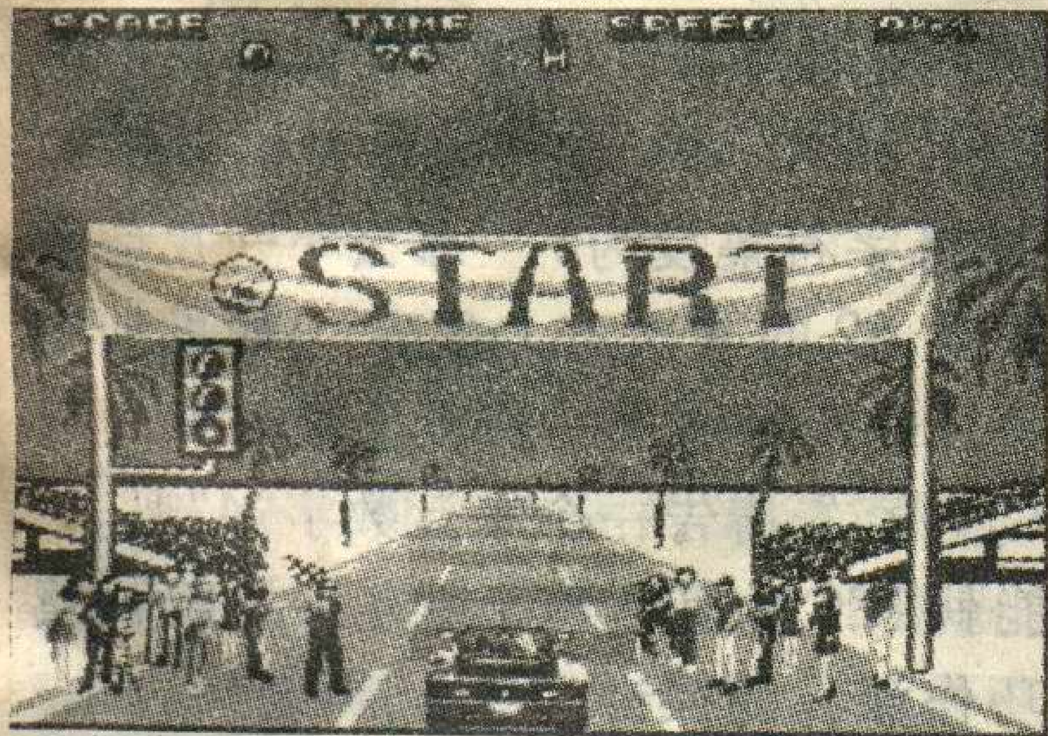
MASSAGE 使用扩展名为 SMS 或 GG 的映像文件。直接运行便可显示文件选择菜单。进入游戏画面后有如下功能键：

ESC	系统复位
SPACE	暂停/开始
CTRL/ALT	按键 1/2
↑↓←→	方向键
F1	操作面板
F5	调入印象文件
F10	返回 DOS

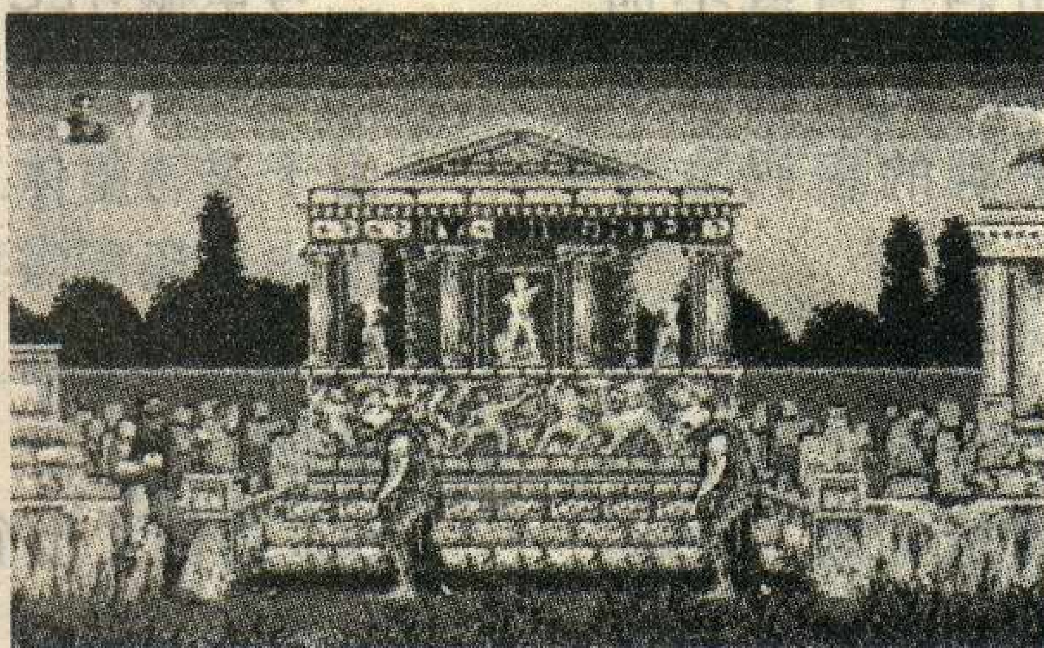
使用游戏机就是因为它操作简捷，所以在此也没什么多说的。但在不同型号的 PC 上，考虑到模拟器的性能会有所不同，所以有一些命令行参数值得注意：

/jap	选用日语版
/delay(num)	设置延迟数
/nojoy	禁止游戏杆控制
/frame(num)	加速 num 倍

目前有许多曾经风行一时的游戏映像文件在 Internet 上流传，PC 玩家不妨体验一下。



世嘉著名的 OUTRUN


《兽王记》

世嘉五代

划时代的世嘉五代终于在 PC 上露面了，这是德国的 Markus Gietzen 于 96 年 9 月 25 日开发的最新 MS-DOS 版本 v0.15，与以前的版本相比，这一次是用 Watcom C/C++ 重新编译，所以在速度上有明显改观。但因为系统复杂性的原因，这个名为 Gen-Em 的模拟器仍然要求 486 以上(推荐用奔腾)，8MB 内存（作者指出 4MB 也可以运行某些节目)。但在编辑部的 PENTIUM100 上，SONIC 跑起来的速度才刚刚算是可以接受。当然，您也可以调整其显示帧数来提高速度。

先看看这个版本的特点。它目前可以模拟电池存储 RAM；在所有的游戏中都支持摇杆；图象极为逼真；支持很多经典游戏；支持.MGD/.MD/.SMD/.BIN 等格式的映像文件；可以模拟 68000 及 Z80 双 CPU。然而不足之处在于其 FM 合成音源的模拟还没有，Z80 模拟还有很多错误，而且速度还不尽如人意。

那么现在它到底能使用哪些软件呢?经过测试，象世嘉著名的“SONIC”、“GOLDEN AXE”、“ALTERD BEAST”、“PSⅢ”等素质不错的软件均可正常使用。启动时的命令格式为：

GENEM [-OPTIONS] 映像文件名

命令行开关：

-frame X	每 X 帧显示一次(预设 2)
-nosound	关掉音效
-z80	Z80CPU 模拟
-japan	日文模式(预设为美版)
-europe	欧洲模式(预设为美版)

功能键：

↑↓←→	方向键
A	A
B/S	B
C/D	C
TAB	系统复位
ESC	关机返回 DOS

PC 兔子：模拟软件存放于 FCGM9611 专辑软盘，其中各包括一个游戏映像文件。更多的游戏映像文件将专门集结发放。请注意 FCGM9611 专辑中的提示。

解拆专家

破解 ZIP



■文／游骑兵

嗨！又见面了。上次介绍的 ARJ 破解软件您会用了吗？其实用这些工具软件能够破解什么又能做什么并不重要，关键在于通过这一过程让自己不断面对全新的挑战，而在苦心钻研之下终于解开“盘中之谜”的欣喜又岂能用言语表达？希望在把这些富有挑战性的工具介绍给大家之后，PC 兔子会举办一个破解竞赛，拿一个加密后的压缩包供大家实验，看看谁能找到最高效的破解途径。好，梦想暂时放下，我们切入正题。

对于 ZIP 这种压缩格式大家应该很熟悉了。它的功能完善而且软件易于找到，所以当数最为流行的压缩工具之一。在数据安全方面，PKZIP 提供了密码保护功能，只需在压缩时加上 -s 开关，其后紧跟密码字符或不加内容以动态键入密码，这样压缩后的 ZIP 文件包在用 PKUNZIP 释放时必须也提供 -s 参数及正确的密码方可解压。

有没有破解 ZIP 的办法呢？来自那个遥远的南美洲国家乌拉圭的 Fernando Papa 于 1995 年编写了这个名为 FZC(Fast Zip Cracker) 的解拆软件，目前版本为 1.04。同样的，比较上回的 BRKARJ，FZC 同样采用了穷举法来推测正确的密码，但在推算方法上却有不少独到之处。先看看它的执行格式：

FZC b Zipname[Zipname2] passwd_len charset[x: y]

这是 FZC 附带的三种模式中最常用的模式，其中各种符号的含义为：

b——模式代号。

Zipname——加密压缩包文件全名。

Zipname2——钥匙压缩包文件全名。其中必须有一个与加密压缩包共同的文件，而且应该使用相同的压缩方法不加密压缩。压缩方法在 PKZIP 中用 -e 参数指定，可以多尝试几次以找出相同的压缩方法。因为 FZC 一般要求加密压缩包中至少要有 3 个文件，而且在文件数仅有 3 个时还容易出现无效的密码。在指定了钥匙压缩包后，以上限制及不足都消失了，而解拆速度也会加快 0.5%。遗憾的是，FZC 的这项开关远不如 BRKARJ 中的效果来得显著。

passwd_len——密码长度。可以是：1 至 24 的数字如“12”；数字范围如“6-13”；起始数字如“4+”，相当于“4-24”；一个数字“0”，代表“1-24”的范围。

charset——推测字符集。它的内容可以是：1) 四个字符 a、A、1、! 的任意组合，其含义分别代表 26 个小写字母，26 个大写字母，0 至 9 十个数字及 33 个其它符号。2) 以@引导的文件名，其中含有一行指定的字符序列，如@ mychar. set。3) 一个#号，代表 251 个可能的 ASCII 字符，其中 00h, 08h, 0Ah, 0Dh, 1Ah 所对应的符号不用。

x: y——多机组合测试。这是 FZC 最惊人的设计，它可以使用多达 9 部电脑来共同进行同一加密软件包的破解工作，各个电脑负担一部分工作。其中 Y 指定了使用的电脑数量，范围为 2 到 9，而 X 指定了当前这台电脑所分配的代号，范围为 1 到 Y。例如，三台电脑同时破解，则各自的 FZC 命令行参数可能是这样：

一号电脑：FZC B TEST. ZIP 0 aA1 1: 3

二号电脑：FZC B TEST. ZIP 0 aA1 2: 3

三号电脑：FZC B TEST. ZIP 0 aA1 3: 3

由于是将整体工作划分为几个部分来共同完成，所以最终推出密码所需要的时间会大大缩小。其唯一的要求只不过是在各台电脑上都运行一套 FZC 罢了。

<u>辅助功能：</u>

FZC 提供了几个辅助的功能选项，在命令行上键入 FZC s 可以测试当前这部电脑的推算速度并将最佳模式存于 FZC. CFG 中供调用，在笔者的奔腾 100 上大概是每秒 200000 次。而 FZC 在推算过程中您可以按空格键查阅当前的推算进度，而且还可以按 ESC 退出，下次只要键入 FZC r 即可接着上次的进度继续推算。注意不要把 RESUME. FZC 这个进度记录文件破坏。

<u>性能分析：</u>

FZC 只适用于 2. XX 版的 PKZIP 所生成的加密压缩包。另外，假如加密压缩包为自释放文件，您首先需要用 PKZIP 软件包中的 ZIP2EXE. EXE 加 -e 参数将其恢复为以 ZIP 为扩展名的压缩包，然后再用 FZC 处理。FZC 提供了非常精密的参数，而推算的效率在很大程度上取决于这些参数的设置以及……运气！没错，是运气。举个例子，将 FZC 整个软件包用 PKZIP 加密压缩为 TEST. ZIP，密码为四位字符“ZiP!”，以“FZC b TEST. ZIP 0 Aa1”这个命令只需 1 分 27 秒，若是偷懒而轻易地将字符集设为#，那么……我是没等出来。(251 的 4 次方比 62 的 4 次方大多少？)如果加密压缩包的密码位大于 4，设想每增加一位就会使破解时间呈几何级数增长，所以，大家先祷告一个幸运数字“4”吧。

下一回，我们可能就 FZC 的其它两个更复杂的破解模式及更有效的破解技巧作深入的探讨。那么，再会！

『FZC v1.04 存放于 FCGM9611 专辑软盘』

文心雕龙

VTTE

——让您的文章"酷"一点

■文/梁华栋

电脑玩得久了，有些经验心得便记录在软盘上，碰到周围朋友问这问哪，我就把这些"秘芨"打出来让他自己看。谁知这并不能让自己省心，因为人家不——爱——看！惭而愧之地征求意见，好在大多并非因为内容无聊，只是每次阅读都要很麻烦地进入中文环境及文字处理系统，而在屏幕上对着黑底白字密密麻麻一片也实在是太乏味了！恍然大悟之下我开始留意那些处理文字的小巧工具。

早期解决这些问题的方法是借鉴了一些商品软件中免进文字处理系统读英文的README. EXE，对此进行中文化就出现了CREADME. EXE。这些汉化阅读工具软件可以实现免进中文系统而阅读中文或英文文档的功能，在当时这的确称得上是电脑应用的一大进步。

因为这些阅读软件往往带有一个300KB左右的二级国标字库，所以在交流、携带与使用上仍有许多不便。随后，可以提取文档中汉字小字库的中英文阅读软件出现了。

很多人都不希望软件文档被随意篡改，所以，将原文档与小字库联结并编译为独立可执行文件的工具软件最终发展出来，这就是"TTE"(Text To Exe)。到目前为止，这类工具仍然保持着这种基本原理。

多媒体时代的到来使得人们萌发了完善TTE的思路，在这个方面处于领先地位的当数边缘工作室出品的"Visual TTE V1.0"。

特色

1.全面可用户化的编译环境。VTTE允许用户定义阅读系统的题头、底条及帮助窗口，以往的同类工具中从未做到如此开放。

2.文本区的版式设定十分完备。VTTE可以定义文本区的行间距及全局底色，在一行中还可以设定多重前景/背景色、多种点阵/风格的中英文艺术字体以及反白、下划线等修饰，结合一些使用技巧可以达成阴影、渐变等极其丰富的视觉效果。

3.初步实现多媒体的应用。VTTE可以在其生成的可执行文件中嵌入单色(可从16色中指定)SPT图片、系统提供的WINDOWS风格的图标以及CMF音乐(需Sound Blaster兼容声卡方能播放)。通过SHELL功能则可以借助外部工具软件实现更多的功能，但在这方面还存在一些限制及问题。

4.文本区实现超文本链接。通过控制符号的应用可以在整个文本区乃至外部程序间实现主题跳转。

5.工作环境相对较好。VTTE提供了交互式的编辑工具TTEDIT. EXE，藉此实现了部分"所见即所得"的功能；BMP2SPT. EXE使本系统与众多的图像格式达成沟通；要编译的文档可达很大容量(手册声称可达450KB)，编译后的可执行文件得到了精心的压缩优化。不过，编译系统的热键及菜单还有些别扭。

深入使用指南

因为VTTE所附的说明文档叙述并不十分完整，甚至有些地方还存在误导之嫌。(笔者就在使用VTTE的过程中吃尽了苦头。当然，一旦您跳过这些障碍之后，VTTE的强大功能立即就会使您的文档表现力空前提高。)为了让各位避免重蹈这些弯路，以下就是笔者自己总结的功能讲解。注意，本文可能忽略一些浅显的叙述，所以您可能需要参考原软件说明文档以掌握基础的内容。

㈠环境准备

1.推荐使用UCDOS汉字系统及CCED编辑环境处理原始文档。因为VTTE的字库是基于UCDOS而制作的，所以在UCDOS下编辑的文档可以使用UCDOS的多种特殊字符并可在VTTE下正常编译显示；在CCED中按SHIFT+F1指定纯文本方式存盘可以得到VTTE要求的文本格式，而且CCED还可以处理超长的单行文本，对于帮助窗口的定制很有好处。

2.不要使用磁盘高速缓存程序，因为VTTE对字库的提取方式似乎与其无法兼容。

3.不要在VTTE中连续编译多个文档，否则32点阵字库可能无法正确调入显示。对于每个文档应各自退出VTTE后再重新进入编译。

㈡功能解析

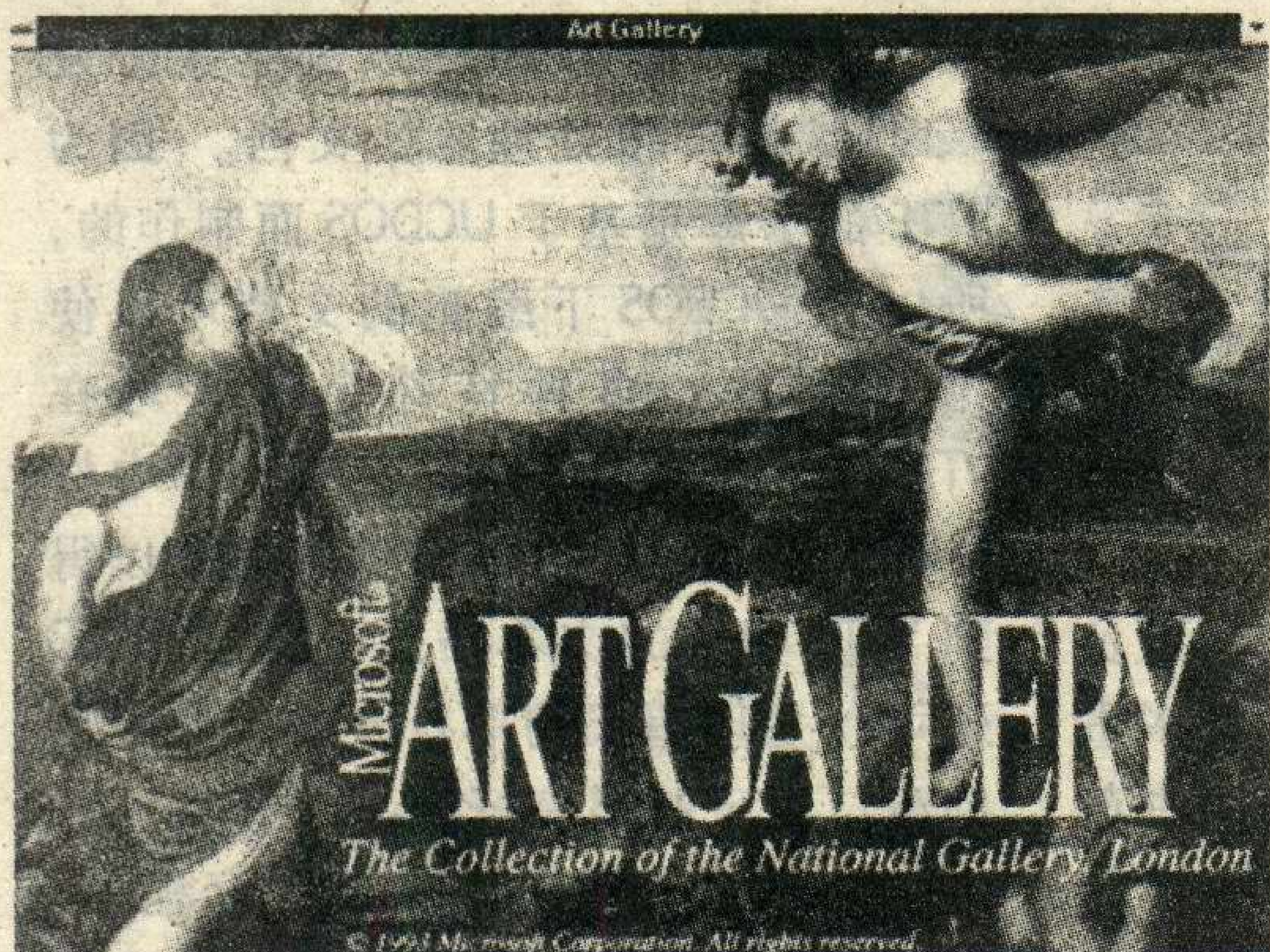
VTTE所有的功能控制符均以主键盘数字键[1]左边的重音符号[`]引导，若在文章中需要显示[`]则应以[``]方式代替。这也提醒各位注意，若您的文章中有未经处理的[`]，则在编译后可能出现非预期的结果。

原软件说明文档中以方括号[[]及[]]表示参数，这意味着使用中不必加上方括号而只需直接使用参数值即可。但在某些地方的方括号是作为控制符来使用的，这意味着使用中必须加上方括号。为避免混淆，本文在提到不同的功能时会加以说明。

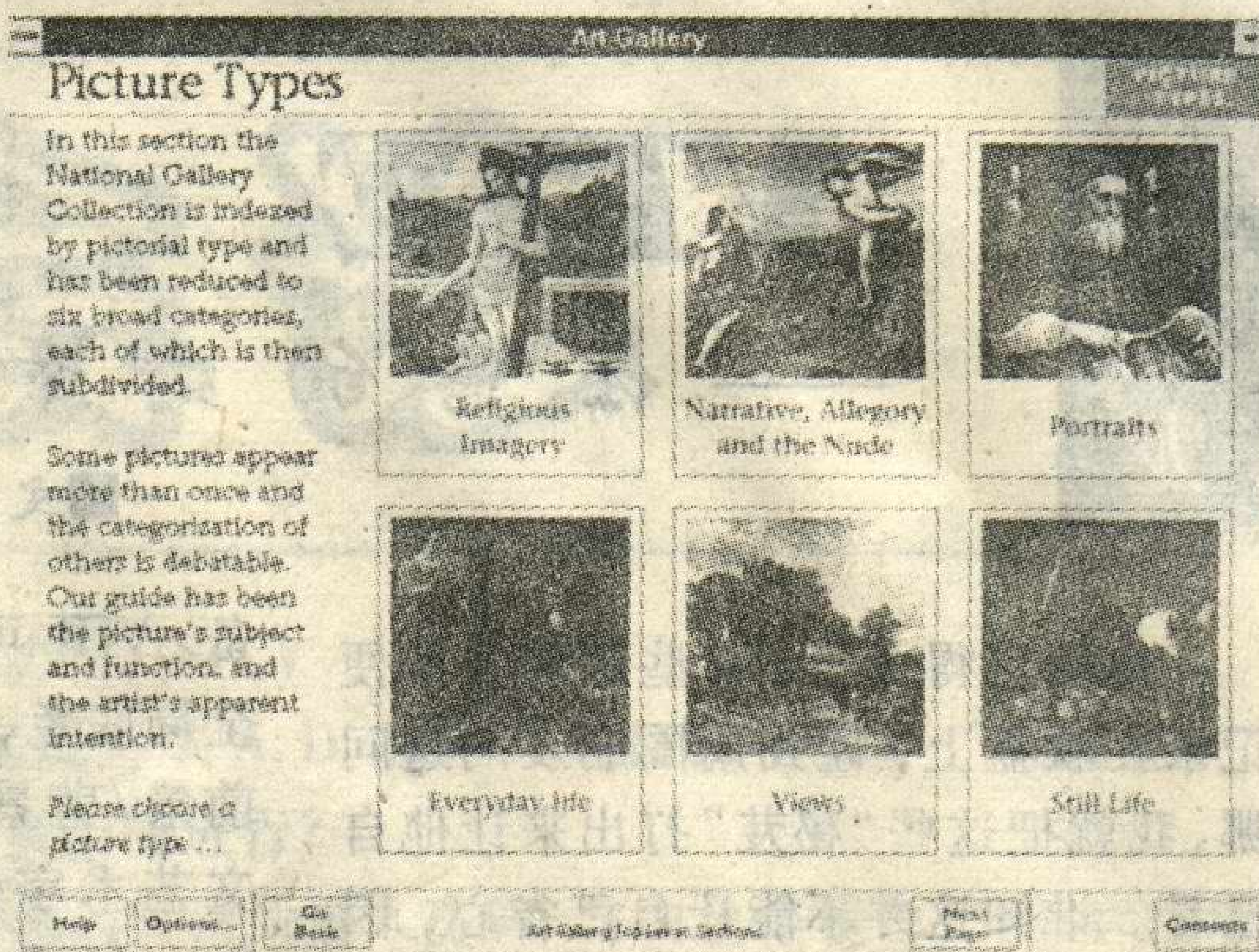
控制符是大小写敏感的，一定要按照规定的大小写格式书写。文本中的控制符其作用域按其全局或局部属性可以影响全局或局部效果。但在其作用域内若出现另一同类控制符，则前一个控制符到此失效，此处的控制符接着影响剩下的作用域。

PC兔子：因为版面所限，具体的而且是最详尽准确的功能揭密将在下期刊出，敬请密切关注。而说了半天，本文的表现仍然不够"酷"，那您何不看看专辑软盘……

FCGM9611专辑软盘内容包括FZC v1.04，"夜贼"疫苗，世嘉系列模拟器及对应的游戏映像文件。在第10期介绍的Apple典藏游戏集的最新信息及ApplePC常问问题集也将同时发布，好戏不容错过哟！



艺术画廊



微软百科全书之ART GALLERY

■文/王强

在我们的生命里，永远不能没有色彩，请跟我来，让我们一起走进不列颠国家画廊这张多媒体光盘，这里的一切仿佛仍在昨天，精心地保存着。

文化保护永远是一个国家政府的重要责任，是当代人对上代人和下代人不可推卸的责任。英国是一个老牌的资本主义国家，他们的封建时代也是相当强大的，最后的结果就是造就了英国各国家博物馆无数的馆藏珍品。据说英国政府已拨款数亿英镑，用于在2000年前将全部馆藏艺术品数字化，连入INTERNET网络。与之相比，我们这一款微软公司Home系列的ART GALLERY，650M的容量是沧海一粟，但一法通，万法通，本光盘的索引方式和资料存储相当不俗。

现在我们"来到"地处伦敦的英国国家画廊(National Gallery)。"画廊"这个词，最早指的是画家们观摩、切磋的场地，多半由权贵操办，现在我们自处的国家画廊，其实是英国国家博物馆之一。这里的馆藏作品，从达芬奇到梵高，从拉斐尔到莫奈，大多数是油画作品，无不闪耀着人性美的高尚光辉。



这里的一切操作就是鼠标点击和回车。我们会走进丰富多彩的画面中，目迷五色也不要紧，大量的绘画作品及其文字介绍，由不同的索引方式组合起来，可作各种途径的查询，当然，想要进行查询的话，没有一定的英语水平是不行的，画家的姓名、画派和一些学术名词都要有所了解。(当然，不懂也可以，一路回车好了。)

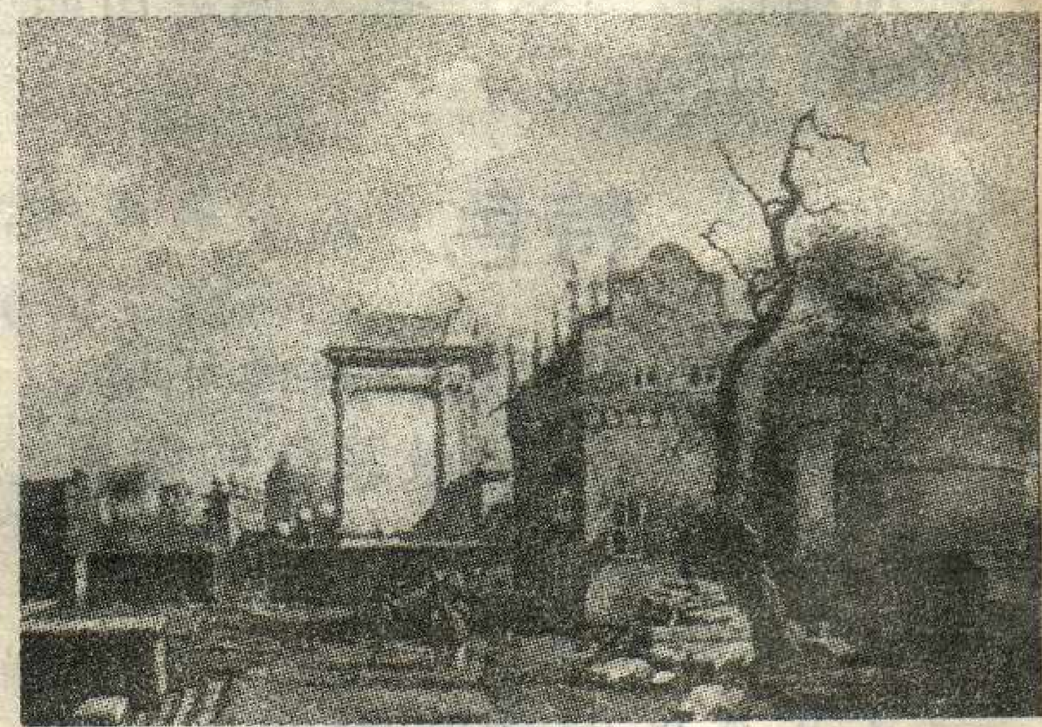
主画面下菜单有五种索引方式并列，点击之后进入不同的道路，每条路上有不同的风景，但条条大路通罗马，资料是共用的，不同的是资料的组织形式。

索引方式之一是"艺术家的生活"(Artist' s lives)，简略介绍画家的生平成就，及其由英国国家画廊收藏的作品和作品简介。进入这一栏后，会出现A到Z的字母表，表示画家名字的大写字母。大概大多数中国的使用者对艺术家的姓名不很熟悉，或为了拼读莎士比亚的姓名也挠过头，不过时间长了就好了。如果我们想看达芬奇的作品，首先点击"L"，再点"Leonardo"，就进入达芬奇作品介绍的首页（全名Leonardo da Vinci)，有文字，也有象相片一样的画面。想细看?可以。在上面点左键，画面会放大，并附有文字介绍，包括本作品的尺寸、年代及背景。

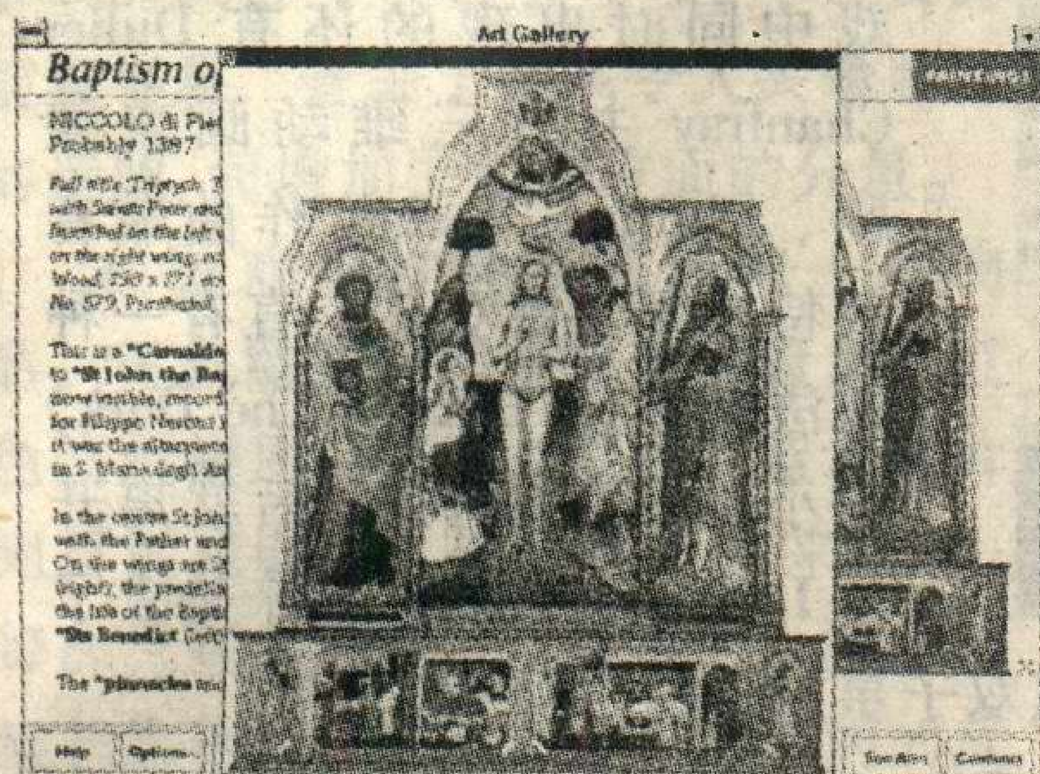
如果我们看完了这幅画，可以向前走，可以向后走，也可以一步跨回大门去，因为我们有一些便利的工具。"NEXT"键，向前走；"Go back"，回到上一步操作；而无论在哪里点"Continue"键，马上回到主菜单。

十七世纪荷兰的静物画，已发展成一个十分引人注目的独立的艺术门类，有些画家终生从事静物画创作。进入十九世纪，欧洲不少著名的画家都擅长静物画，梵高的向日葵是最著名的。梵高（Vincent Van Gogh，1853—1890)，后印象派画家，生平坎坷。在这里可以看到的几幅画，其中有一幅是梵高所画四幅向日葵（sunflower）之一。明亮张扬的色彩，向我们诉说一百年前那个真诚的穷画家对生命的热爱、对人世的希望。(梵高在父亲去世时，曾说："死亡是冷酷的，但人生更冷酷无情。")

如果你对梵高十分欣赏，对他和百年前的背景很感兴趣，可以点击"see also"，屏幕上会显示一张表格，列出相关的时间、地点、流派等等，每点一项都进入一个有关联的新地点，比如在表格里选"Post - Impressionist"，



会有关于后印象派艺术观点和主要画家的介绍；在表里选“Paris”，是梵高从事艺术活动的场所，那时，他住在高更(Ganguin)的家里，“向日葵”是画来装饰屋子的。在这些画面里，艺术家的名字都是黑色加重的，还有一些术语也是如此，这意味着可以点击，进入新的



一页。这种相关资料的组织和索引方式，才是百科全书的精彩所在。如果仅仅是罗列照片和文字，可以称作档案，而不是生动的多媒体百科全书。

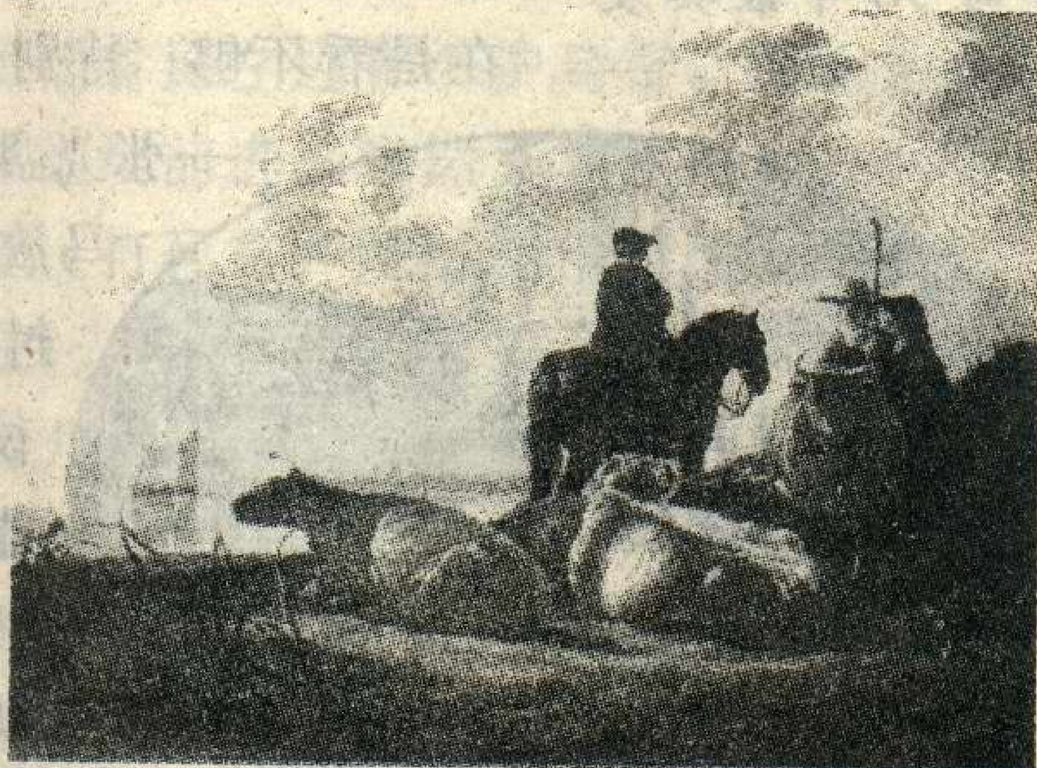
这种跳跃式的选择方式，适合有一定英语水平和美术常识的人，如果你也比较了解西方美术史，那么第二种索引方式“Historical Atlas”对你也会很有用。在这里，资料是由时间、地点的联系来组织的。在一张大地图的不同部分点击，会进入不同的地域；在地图下面的年代上点击，一次前进几十年，历史翻过一页。在意大利的威尼斯，我们见到提香(Titian)，米开朗琪罗(Michelangelo)；在法国，我们见到



了莫奈(Monet)、雷诺阿、梵高、柯罗、米勒。每一个地名，都是一段段历史，打开之后，再难走开。

如果有位朋友喜爱风景画，不关心年代和作者，那么我们使用第三种索引方式“Picture Types”，它以作品类型组织资料，共有六大范畴，每一范畴下又再细分，层层向下，让人一目了然。在六大类里，有宗教形象(Religious Imagery)、肖像(Portraits)和寓言、风景等。宗教画又分壁画、器物画等几类，而肖像类下分项最多，包括站像、坐像、半身像、全身像、双人像、集体像等等。风景画中，莫奈的几幅作品比较著名。印象派十九世纪70年代兴起，强调准确描绘光与色的视觉感受，色彩丰富。莫奈所画的湖水，捕捉光的波动，画面优美。清风和煦的早晨、晨雾初散、我们漫步水边，耳边响起田园诗，人生如此更有何求。

最后，我们还有另两条路：参考(General Refrence)和导游(Guided Tours)。“参考”实际上是一个小字典，按字母顺序收录所有出现过的术语，如文艺复兴、印象派、后印象派等名词的英文释义。当然，即便是名词解释还



是要费些力才看得懂，毕竟那是另一种文化。

比较起来，我最喜欢的还是“导游”这条路。听，有人说话(屏幕上方有个扬声器标记，点击发音。)剩下的只要一路“Next Pages”就没问题，不过阅读说明要花些时间，而且上下文有所联系，最好静下心来，慢慢看下去。

在导游旅程里，有四个方向，各有特色。分别是“构图和透视”(Compostionand Perspective)、作画(Making paintings)、器物画(Paintings as objects)和作品背景。在“构图和透视”中，导游为我们逐步讲解图画的构图技巧，物体的远近感觉。其中举了一幅基督受难像为例，作品以圆锥形构图，基督在顶端，钉在十字架上。十字架下是一圈围观的人群。屏幕上有一个功能键，点击后，原画上出现构图用的圆锥，生动地显示了导游的解说。

在另一条路“作画”中，导游为我们讲解了油画的制作过程，比如油画的底稿、上色、修饰等。著名的米开朗琪罗不仅完成了“大卫”、“摩西”这样经典的雕塑作品，还有《创世纪》这样大型的美术作品，取自基督教圣经《旧



约》中关于上帝创造世界的传说。他所画的人物不是仆人和罪人，而是身体健壮、充满力量的英雄般的人物，作者对宗教传说作了人文主义的阐释。这里有一幅《下葬》，也体见了这一思想。《下葬》是米开朗琪罗的一幅未完成作品，显示了各个层次的进度，是导游的好教材。作品描述基督死于非命之后，众门徒将其埋葬。基督和众圣者都象是凡人一样，表现出痛苦、怀念、哀伤和麻木，画布上各人物显示出不同的创作进度，有的地方打了阴影，有的油彩涂上又刮去了。

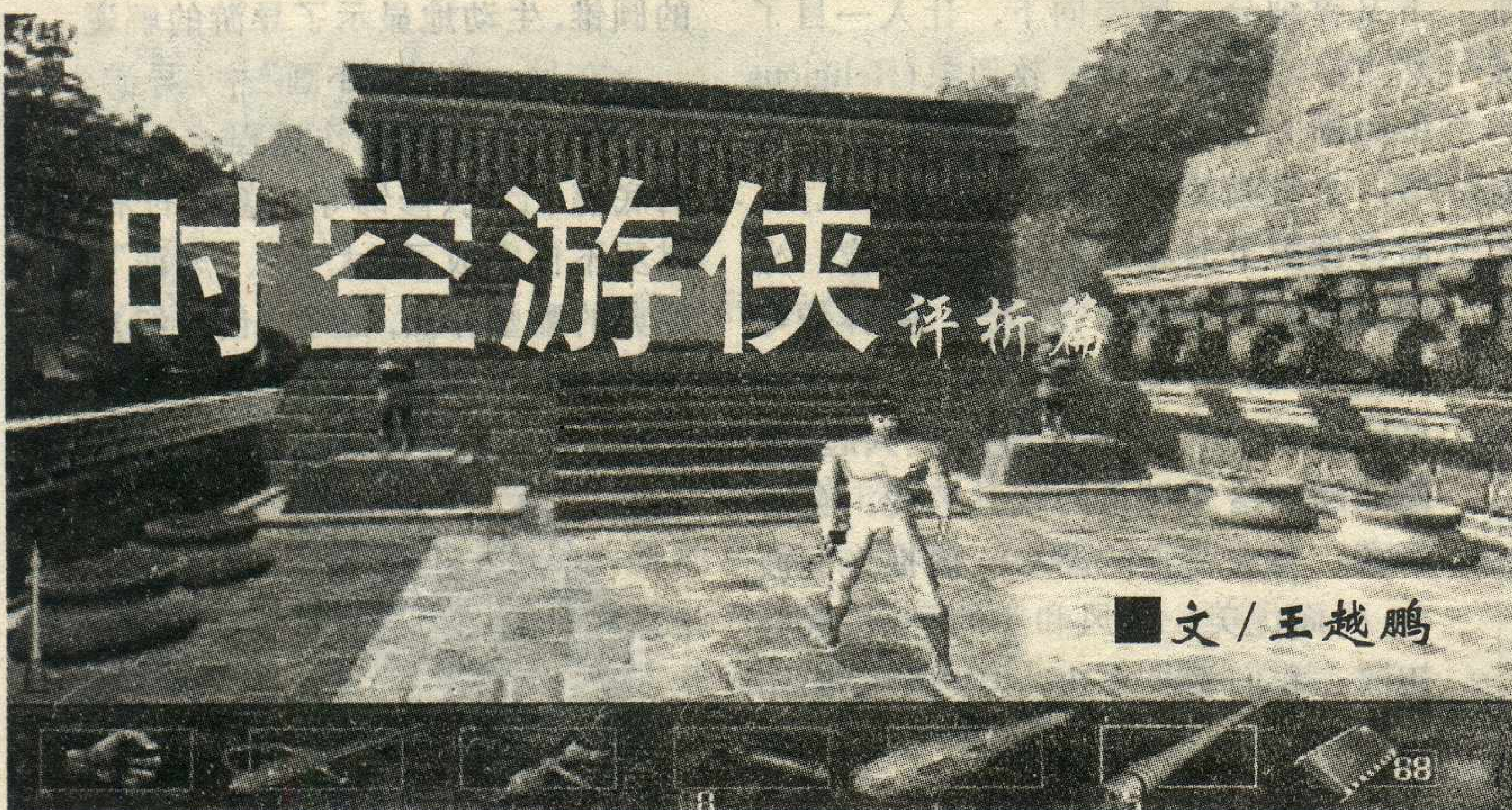
百年前、千年前的画家已经化成黄土，当年他们在画布上涂抹的颜色



还留在这里，激发后人对命运的思索，对美的追求。

走吧，窗外落日如歌，是归去的时候了。终有一天，我们也会腐烂，也会化为黄土，然而，生命的意义在于创造，不论是为艺术还是为科技。

(本栏责编：阿魔)

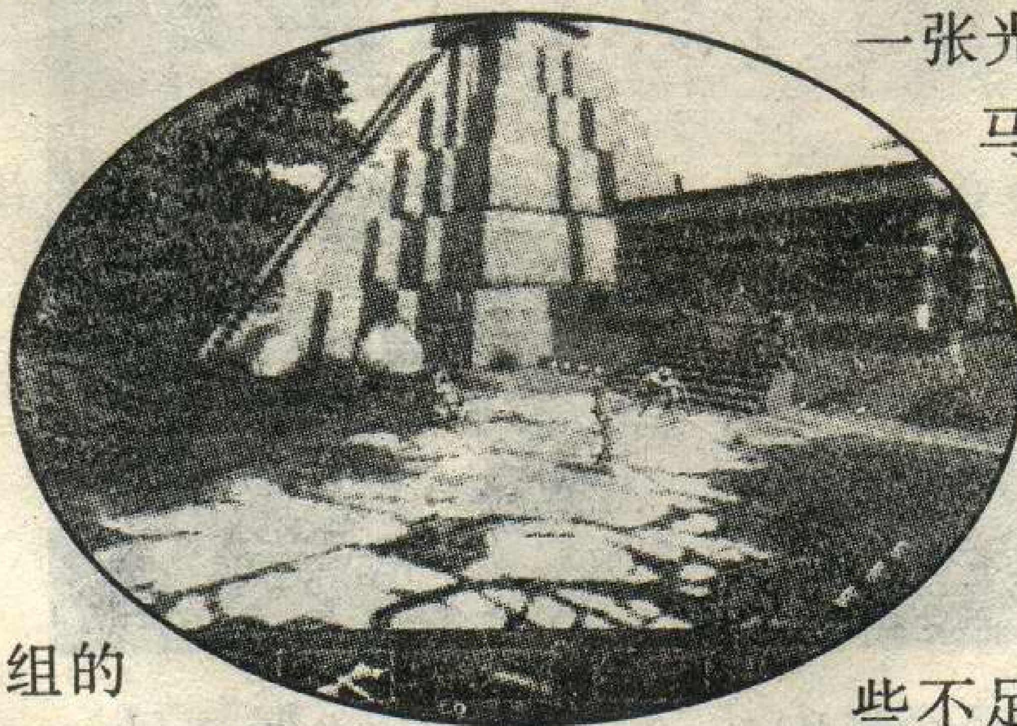


时空游侠 评析篇

■文/王越鹏

每个人都有他最喜欢的一类游戏，那甚至是一种“极端的偏爱”。在众多游戏中我最偏爱的是战略（如：Command & Conquer）、历险（如：A Long In The Dark）与对战（如：VR 战士）。如今有一部集《鬼屋魔影》与《VR 战士》于一体的游戏，这就是法国著名的 Adeine 公司 96 年最具震憾力的超级大作《Time Commando》（时空游侠）。

●总体印象



这是一部极富想像力的作品，主人公因一次意外的“恶性事件”被迫在从古代到未来九大时空中穿行、战斗。整部游戏给我留下了极为深刻的印象。

一、不可思议的三维动画效果

刚拿到这部游戏时正好是与逆火小组的徐创及中央美院的一位朋友在一起（这两位全是三维动画专家），一进入游戏我们都惊讶于那些精美细腻并且动作流畅的三维人物、动物了。尽管主人公的形象不如阿诺德那么出众，有一点像《生化悍将》，不过那可是 MOVIE 播放呀！而那只剑齿虎与大棕熊的动作取点是那么精确与传神。还有主人公上子弹的“小动作”，让人感觉到那是一个真正的生命体。

二、博采众长的游戏组合

《鬼屋》与《双子星》中的人物只能打不能防，《时空游侠》在这一点上似乎吸收了《魔域迷踪》的优点，而且增加横向跳动，敌人的出现更带有很大随机性，可以说这是一部《鬼屋》+《双子星》+《魔域》+《VR》的新游戏。

三、随处闪现的创意火花

创意永远是游戏的灵魂。特别是那些“不起眼”的小处，“骷髅权杖的天降巨石”、“自相残杀的铁甲武士”、以及有限的战利品……还有貌不惊人的片头，精心制作的进程画，特别是“结局的一脚”，是表现主人公对电脑病毒事件的愤恨？还是要提醒玩家该回到现实中来？也许只有游戏的企划人 Frederick Raynal 才知道。

●一个惊喜

又是一个 Frederick Raynal 的大手笔，通关之后我才注意到这个名字，还记得《双子星》吗？还有《鬼屋魔影》I代，难怪玩起来会这么亲切，在三个游戏中同时出现的还有 Didier Chanfray 主力三维动画兼编剧、Philippe Vachey 作曲兼音效特技师。游戏界一直有一种说法制作《A Long In The Dark》的小组在完成 I代之后就离开了 Infoyrames 公司。看来是去了 Adeline，可惜 94 年玩《双子星》时没注意到这一点。

●遗憾与暇思

一、可惜只有一张碟

通关的朋友可能都会有这样的一种感觉，这个游戏太短了，尽管有 400 多兆的容量。因为精彩的地方太多了，实在是看不够，特别是西部及现代战争，完全可以单独制成一张光盘，增加更多更复杂的内容。是否可以骑马放枪做荒野的镖客，可否驾上吉普车冲过封锁线吗？或是在沼泽中打一次“快艇水仗”。有位朋友竟希望出 9CD，而我更希能作成双人网络并战。

二、不该有 VERY EASY

尽管这部游戏制作得很大气，但仍有一些不足，如贴图不够严谨、射击存在死角、而且情节过于简单，特别是不该设 VERY EASY 这一选项，至少应该将它放在密技中慢慢公布，我想，也许是因为《双子星》太难的缘故吧。笔者是用倒数第二个难度通关的，与 VERY EASY 不同的是除了时间紧外，战斗中增加了一些“新敌人”，打起来较过瘾。撰写本文时笔者正用最高难度狂打，希望不久能将最高难度的存盘档献给大家。

●缀语

我喜欢玩游戏，但一向不喜欢写攻略，过去写《鬼屋》与《魔域迷踪》引起一些朋友的不满，这次就坦白一二吧！东京大佛地下室左边的柱子下有一条大命（三角块），再有别打死现代战争中的第一条狗，它会帮你找宝物。致于详细情况，读一下本期李伟写的“攻略篇”就知道了。另 Time Commando 有望近期引进，有关方面正在积级洽谈之中。



Frederick Raynal

本栏责编 阿魔



你还记得法国著名 Adeline 公司的经典之作《双子星传奇》吗?那离奇的故事情节、幽默的人物造型、精美的图象效果和逼真的音效,给我们留下深刻的印象。两年多后,该公司又推出另一部大作——《时空游侠》。本游戏的风格与《双》差不多,不过要比前者容易,省去了很多令人头晕脑涨的迷题,而增加了动作方面的分量。

在游戏中你会经常遇到一些物品:**黄色能量块**用来补充少量血;**红色能量块**用来补充大量血;**蓝色芯片**则可削减时间;护身符可用来续命;每次见到蓝色时空反应堆时,按空格键就能存盘。每关都有 6 种不同的武器供你使用,要善于灵活运用。另外,该游戏光碟自带两首原声轨音乐,可尽情欣赏。

在一次科学实验中,由于病毒的侵入,使你的女友不慎坠入混乱的时空,为了救她,你开始了漫长而又艰难的时空历险。



1、史前历险(PREHISTORY)

转眼间你已身处丛林密布、野兽众多的原始森林,坚难的旅程此就展开。打死两名野人,在左边的山洞里碰到一只老虎,赤手空拳也能将老虎打死,这回你比"武松"还要厉害。另外,在山洞里能找到一把木刀。出山洞下坡,注意这时有巨石从山上滚下,要快跑才行。下坡后打死三名野人,其中一个女的身上有护身符,左边的草丛里有能量块,可以补血。继续前进,左边的山洞里有只大猩猩,不要害怕这个大家伙,只管用缴获过来的木棒一顿狠揍,不给它喘息的机会,就可轻轻松松地得到护身符。路过一段狭窄山路时有两块巨石滚过来,不太好躲。然后进入山谷,就过了第一小关。

在山崖上方有人朝你扔石头,所以你要快速捡起巨棒爬上山崖。沿山路向下走,有只猩猩拦住去路,消灭它后能看见左边有个护身符。沿山边小路继续前进,突然从后面蹦出一只猩猩,打死它并跳过鸿沟(跳跃的方法是:先按住 ALT,再按上方向键),再干掉几名野人和金钱豹,来到一只大熊面前,巨棒的威力甚大可以用它将大熊击倒,但是由于巨棒的重量太沉了,所以挥动起来有些缓慢,要抓住时机才是。

2、古罗马帝国(ROMAN EMPIRE)

拾起右侧的卷轴,它能加命一格,最多为 4 格。干掉沿途的武士,过桥来到一扇大门前,赶快进去,不要让从上面下来的铁锥扎伤。快速消灭敌人进屋,屋里有护身符;出门时有个车夫滚动轮子碾你,车轮旁边的罐子里有宝物。再向前穿过大铁门。

在一广场上有四名护卫军和一个骑马的军官正在巡逻,抢先刺死军官。进入另一扇大铁门,跳入地窖,把里面的狮子打死,水罐里有能量块。沿楼梯上去来到古罗马最富胜名的角斗场,先打死一名斗士,再体验一下当斗牛士的滋味,胜利即可过关。



3、中世纪日本(JAPANESS MIDDLE AGE)

这里的空手道高手与忍者身手敏捷,要注意防御,然后与相扑大师决斗。

一路过关斩将,(红衣武士的长剑非常好用,一定要拿到)来到大殿,出现一只巨龙(想不到日本龙这般丑陋),再把这个大家伙消灭。来到佛像面前,它下面能掏出飞火弹,再转动佛像旁边的香坛,只见佛像移开闪出一个地下通道,下地道打死 6 名黑衣忍者,再出地窖即可过关。

4、中世纪的欧洲(EUROPEAN MIDDLE AGE)

这里钟声此起彼伏,一听就是古老的欧洲。过吊桥,打死手持链子锤的守卫,向右拐进屋,左边的酒桶里有芯片,打开墙上的铁栅栏开关。在前进时要注意不时从地下冒出来的铁钉。上楼打死守卫,向右直行进入暗门取得弓箭,在快到尽头时墙边有一把锋利的巨剑和红能量块,得到它们很关键,否则后面几乎无法过关。向右拐进入黑门,这里阴森恐怖,突

然有一名武士缓缓而起。用巨剑杀死他后来到左边的墙前，推开这面活动的墙，闪出一个暗道。在里面的暗室中会遇到一个手持巨斧的黑衣武士（进屋前先给他一箭），他旁边的木盒里有巨剑，打死他后坐到宝座上即可过关。

沿途不断有敌人袭来，上楼后进屋看见一名武士，后面有一位身着绿衣的女巫，抢先打死她，那个武士也就不攻自破了。进屋看见一只豹子趴在桌子上，打死他后魔法师也露出原形。屏幕右下角的柜子里有魔球，可用来攻击魔法师；屏幕右上角的柜子里有能量块。东西已拿齐，于是进入里屋，先打死一个女巫，有只黑猫将会来骚扰你。终于见到刚才那魔法师，用魔球消灭他。跳上桌子取完卷轴后继续前进，突然后方一闪，出现了一只吸血怪兽，打死它得费些功夫。然后来到墙边纵身一跃……

5、征服新大陆(CONQUISTADORS)

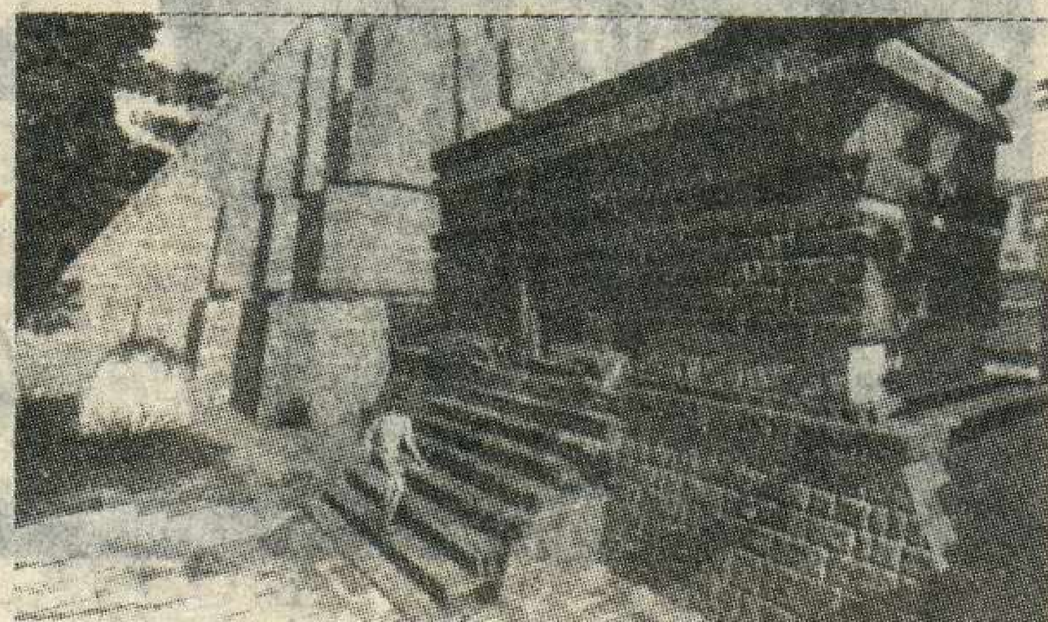
从大海中爬上船，风景确实太美了，不要留恋，你还有重要的使命！这里的海盗很好对付，抢在他们开枪前打死他们，可缴获火枪。最后与船长一决高低(用枪打极为容易)。

上了岸，好象是来到了印加帝国，打死数名小兵，缴获了吹管与狼牙棒。上穿过石室，突然出现许多毒蜘蛛朝你扑来，用狼牙棒打死它们继续前进。到了尽头再向右拐可进入一间密室，这里有护身符，不过比较难拿，就要看你的跳跃功夫了。继续前进，小心跃过路上的深沟，又来到一个大广场，打死两名祭司，并进入洞穴推开活动门，来到大殿，干掉部落首领。坐上中间的王座上升到顶层，消灭所有守卫，再观看一下望远镜就可过关了。

6、美国西部(WILD WEST)

在这关要注意收集敌人留下的弹药（上子弹的方法是按住 CTRL 和方向键向下）。先干掉村外的牛仔，夺到手枪，干掉屋顶上的枪手，进入他们下面的屋子，可得到一把猎枪。在胡同里有人袭击你，打死他可在旁边的桶里找到能量块。来到一幢木楼前，楼上的小窗里不时地扔出炸药，你必须捡到一个，把它扔回去。只听轰的一声巨响，楼房炸成了废墟。穿过废墟，打死三名土人和一名牛仔就可进山洞了。

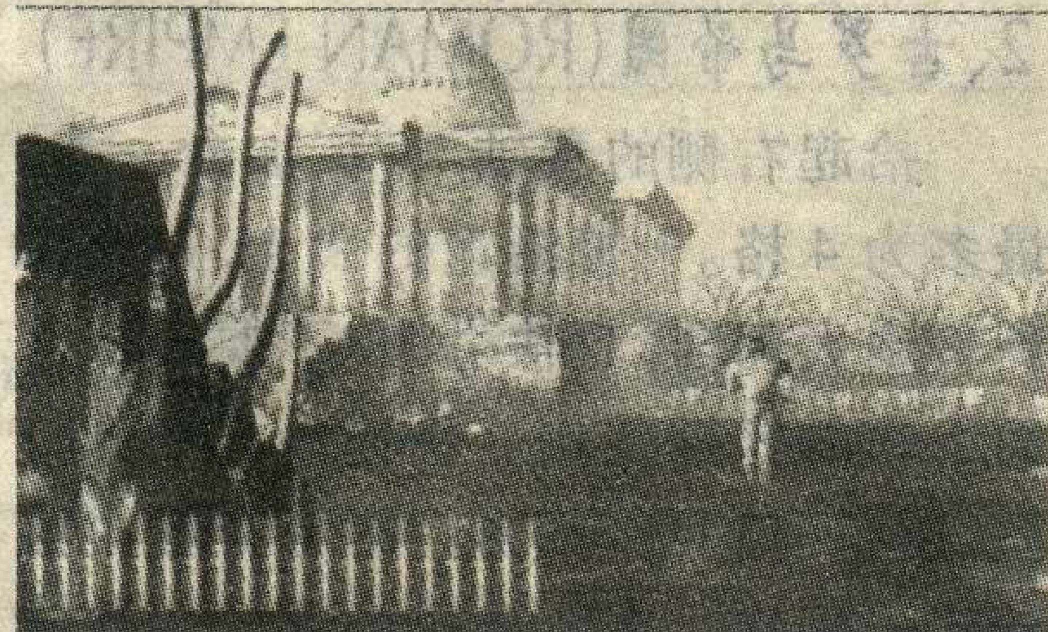
进入小木房，房里铁盆和木箱里都有宝物。在山谷里前进，有数名枪手



在这里伏击你，就看你的枪法和反应了。最后来到一辆马车前与数名牛仔决斗，干掉他们后再打开车旁的箱子即可过关。

7、现代战争(MODERN WAR)

穿过弹火纷飞的战壕，拾到一盒手雷，刚走出地下工事，干掉数个敌兵后，战斗机出现在天空，不断地盘旋扫射，击落它！前方据点的火力非常猛，封锁了你前进的道路，用手雷端了它！再向前走，有人从楼上用手雷炸你，冲进屋爬上梯子，得到卷轴和手雷。出门进入杂货店，击毙店里的官兵，柜台后



有红能量块，沿地道下去看见桌上有一瓶啤酒，举杯庆祝一下以取得的胜利成果吧！

两架喷气式战斗机从天掠过，你从地下道爬出来，那只忠实的猎狗会为你指点隐藏的宝物，有时还会攻击敌人，可别伤害它。冲过敌人设置的重重关卡，并缴获两枚火箭筒（节省使用）。进入地铁通道，从另一个出口出来，沿街道进行扫荡，汽车旁边的垃圾桶里有火箭弹，楼上的狙击手很讨厌，干掉他要注意射击地点。来到广场，杀死埋伏的敌兵和警犬。突然开出一辆坦克，用火箭弹把这个庞然大物送上天，电话铃响起，走进电话亭拿起听筒即可过关。

8、未来(FUTURE)

先捡起身旁的镭射枪，再到左上角的柜子里取出另一把镭射枪，打开电门开关，出来消灭数名太空人，走到尽头等右侧的自动门打开后进入，再干掉两名太空人，来到铁架上，看见前方有两个空中飞人，不必打死他们，等时间到了你自然可以从右边的铁架下来。打死一个机器人后上电梯，在电梯上一场大战，来到最底层。沿通道前进，消灭所有的障碍，最后来到一艘宇宙飞船前，飞船的右侧有镭射枪，从左边的梯子上飞船，走到飞船的头，进入驾驶舱就可离开这里了。

下飞船先干掉四个外星人，向右走可进入一间工作室，室内有护身符，椅子下有手雷，出门向左前进，走到尽头再向右拐便进入里间。按动门口的红开关，(右边的屋里有太空服)，沿左边走消灭数名太空人后来到一扇大门前，门前的桶里有手雷，用手雷炸开它。进门后一直走到头并向左拐，沿通道一直走，最后来到一台计算机前。按动键盘，启动系统装置，用手雷打死最后一个外星人。穿上太空服，走到电脑前按动红钮，只见天顶打开，只见你腾空而起……

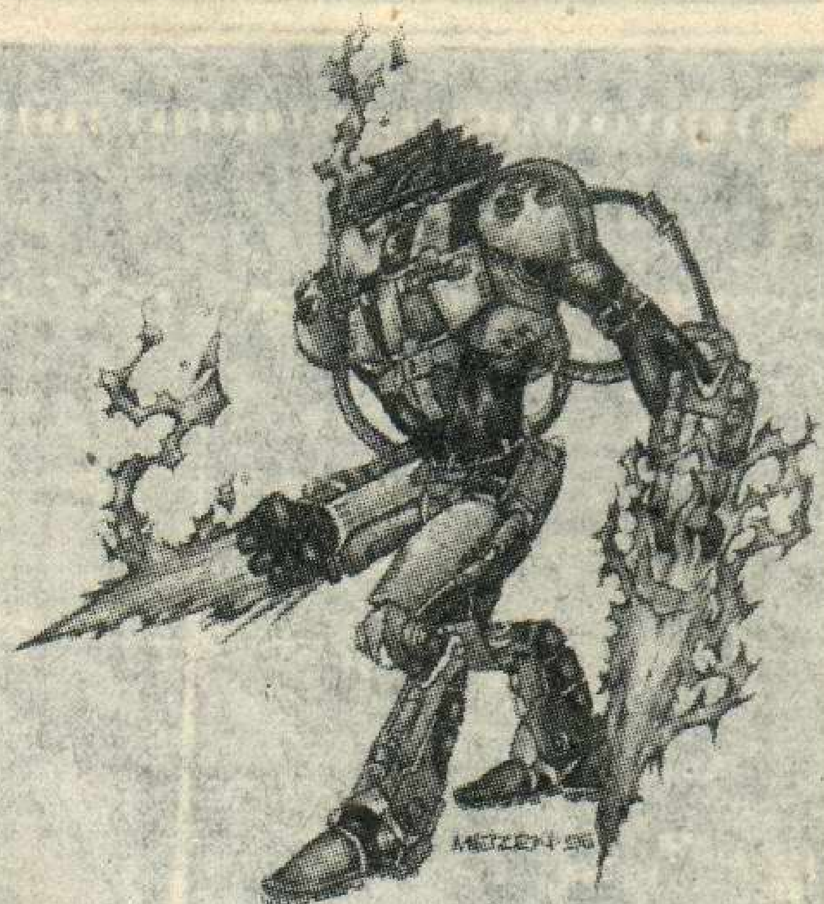
9、超越时间(BEYOND TIME)

这关主要是你与时间赛跑，所以要快速地跑到尽头，途中有一些深渊，要准确地跳过去。在时间隧道里战胜病毒怪兽，救出了你的女友，并同她一起与病毒搏斗……你终于回到了现实世界，那个引入病毒的罪犯也被抓获了。一切都已恢复初态，然而你心灵所受的创伤和你刚才的经历又有谁能体验得到呢？

最后的爆机画面，还是 Adeline 公司的老风格：全部演员再次出场谢幕，让你回味经历的坚辛与快乐……

魔兽争霸Ⅲ之 STARCRAFT 星际争霸

★文/刘波



486/66以上,16MB内存,SVGA显示卡,倍速光驱,只支持Windows 95环境和MACOS环境。

1992年WESTWOOD出品的《沙丘魔堡II》(《DUNEII》)可以说是世界上第一个成功的实时策略游戏(Real-time Strategy Game)。记得当时学校举办元旦晚会时,别人都去参加了,宿舍里只剩下我一人独自端坐计算机前,指挥着我的“大军”奋勇向前。《DUNEII》之后,WESTWOOD与BLIZZARD两个公司又互相较着劲各自推出了《Command & Conquer》,《魔兽争霸I、II》。看看当今世界各地包括国内的一些排行榜,到处都可以看到这些实时策略游戏的大名。

当WESTWOOD开发其下一个产品《RED ALERT》时,BLIZZARD也不甘示弱地宣布了他们的下一个产品——《STARCRAFT》,也就是人们常说的《魔兽》Ⅲ代。

《STARCRAFT》将战争引向了未来银河系的某个地方,那里世代居住着三大家族:Terrans、Protoss和Zurg,每个家族都有自己独特的武器装备、科技水平、能力属性等,三个家族一直处在微妙的力量平衡中。突然,一股从银河边缘入侵的异星势力为了争夺霸权打算消灭所有与其对抗的文明,于是,玩家作为三族之一,为了维护自己的主权,踏上了义无反顾的战斗旅程。整个游戏共有30个任务,分为3条不同的游戏路线,即每个家族各有一条。但与以往游戏不同的是,这三条路线是连在一起的,即前十个任务你可以指挥一个家族,当全部任务完成后,则改变家族,完成另外的任务。这种设计,使故事情节更加丰富曲折,也提高了游戏的耐玩度。

《STARCRAFT》中具有哪些兵种呢?这一定是大家最关心的问题了。

Terran家族是比较正统的,武器包括坦克、喷气式太空船、战斗机器人、太空运输舰等。其中太空运输舰不仅可以运输部队,还可以装上炸弹当轰炸机用。Terran的总体评价是一个各项指标比较均衡的家族。



Protoss家族的战舰具有非常强大的火力,与其它两个家族的战舰相比,可以做到以一敌四。当然其建造也相应地要花费较长的时间和较多的资源。Terran与Protoss的每个部队都有能源防护罩,且Protoss在该方面是最为先进的,它的部队包括侦察舰、四腿蜘蛛型坦克、“主宰者”、“航空母舰”等。其中“主宰者”是一种非直接进攻型的武器,它可以暂时对部队的武器、防护罩进行升级,提升部队的战斗力。而“航空母舰”则在内部自行生产超小型战斗机,作战时蜂拥而出,对目标进行围攻,玩家无需控制这些超小型战斗机,当它们消灭目标后,会自动返回母舰,它们给人的感觉就是一群“小狼”,又快又狠。

Zurg家族的部队资料Blizzard公司还没有公布,但其声称Zurg家族作战时将使用“人海战术”,并且决定将Zurg家族作成最受玩家欣赏的首选家族。看来我们现在还只能等待。

作战时,每个部队外层都有一轮廓线,代表着其相应的能量防护罩。一旦该防护罩被破坏来不及修复,就会产生真正的损伤。对于那些有多种武器的部队来说,如果受伤太重,一些武器就会随之无法使用,这些大大增加了游戏的复杂性。

该游戏可以一次选中12个部队,比《WARCRAFT II》有了提高,但我就一直不明白,为什么不象《C& C》一样不限个数,如果那样该有多好!另外,在游戏过程中可以对部队进行升级。《WARCRAFT II》中的升级是有尽头的,到一定程度就无法再升级了,而《STARCRAFT》中则可“无限升级”,只要你有能力,随便升,没有尽头,这也就把发展科技摆在了战争的首要位置。

据Blizzard的生产主管Bill Roper称,《STARCRAFT》使用了大约25%的《WARCRAFT II》代码,因为他们认为《WARCRAFT II》中还是有不少可取之处的。此外,他们还对一些模型进行了重新定义,如改变了部队移动的算法,在《WARCRAFT II》中部队移动是基于矩阵模型的,而在《STARCRAFT》中,移动则是一个象素一个象素地移动,因此画面自然精细了很多,且在一些场景中可以设置更为复杂的地形。

《STARCRAFT》的画面是三维效果的增强SVGA模式,从看到的开发画面就可以清除地看到飞行器在地面的阴影,它的画风十分细腻,据称完全是手绘的,爆炸效果也极富震撼力。自然这些也就对机器的配置提出了更高的要求(不要哭):486/66以上,16MB内存,SVGA显示卡,倍速光驱,Windows 95环境。看来Windows 95现在已经越来越成为游戏厂商开发游戏的标准平台了。《STARCRAFT》的另一个特点是它除了支持Windows 95外,还支持MAC OS系统,这也算是对苹果机危难时刻的一种扶持吧,在MAC OS下,《STARCRAFT》还可以支持Apple所独有的语音识别功能,“君子动口不动手”说不定在这款游戏中可以第一次得以实现。

现在的游戏支持联网对战已成为一种时尚,《STARCRAFT》也不例外,它支持两人Modem互联,及多达八人的IPX联网对战,值得称道的是多人联网对战时,可以只使用一张光盘,其他人只需硬盘上有个安装目录即可,摒弃了以往一人一CD的方法,真正方便了广大玩家。

该游戏将于今年冬天发行试玩版(Release Version),正式版将于明年一季度开始发售。漫长的冬天快点过去吧!

(图见彩版)



捕捉激动人心的瞬间

先睹为快 FIFA'97

■文/玄狐小组——宏逸

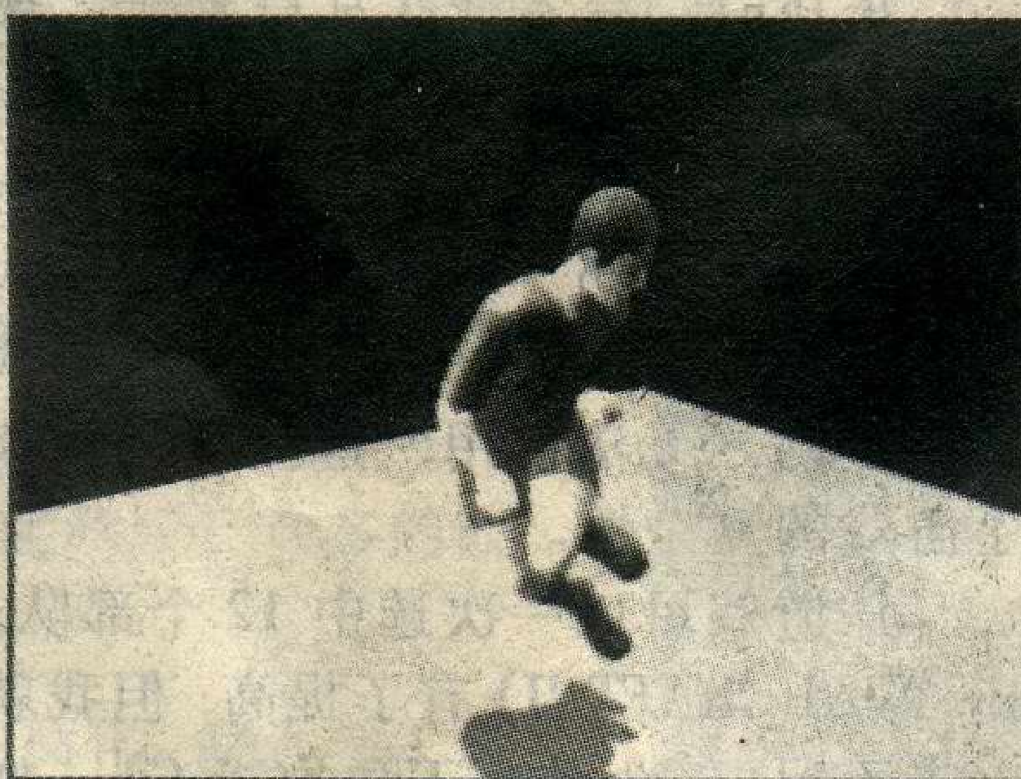
出品:电子艺界	容量:1CD	类型:体育

当你将脚踏在绿茵场上，你知道这个时刻世界正在注视着你。你开始移动，宛如闪电，球迷雷鸣般的喝彩声伴随着你的每一个动作，眩目的阳光忽然被飞来的足球所阻挡，你的脚触到了球，伴随着雷鸣般的喝彩，你表演着魔术般的带球技巧。你感觉到身后对手已经接近，你抬起头，寻找同伴，



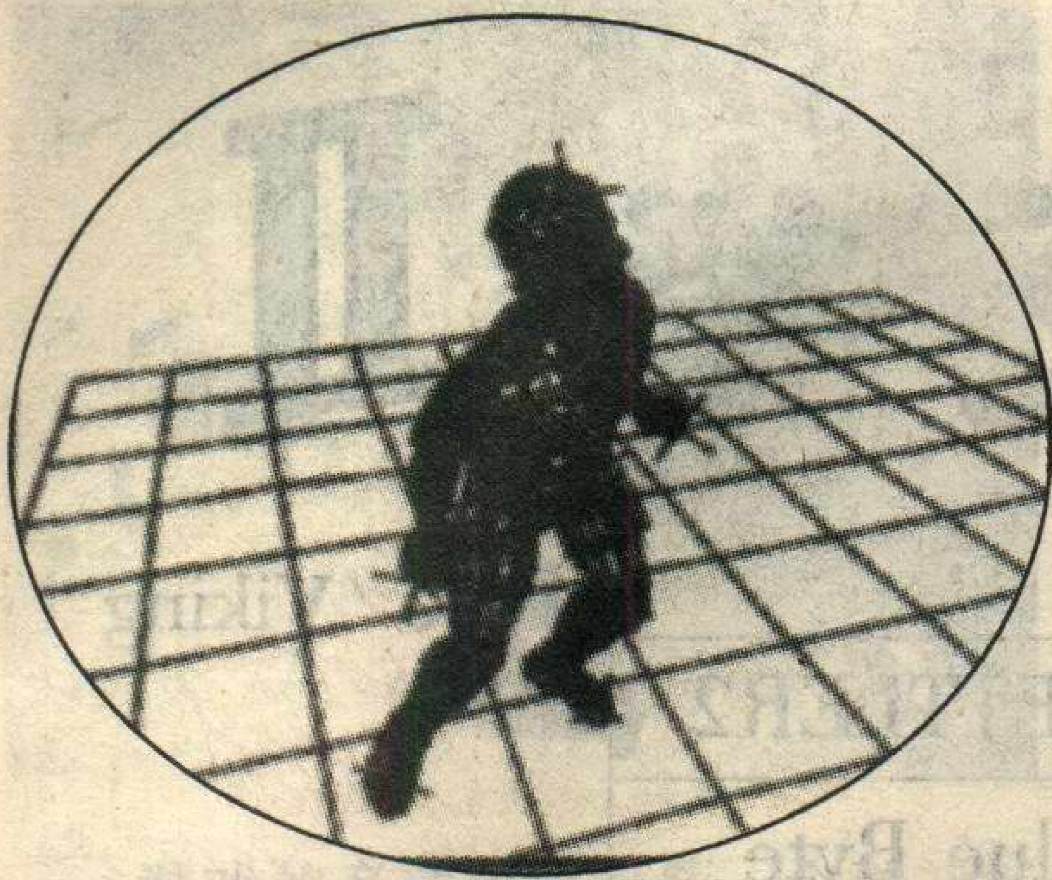
瞬间，你的腿划出了一个优美的弧线，球准确的落在了同伴的脚下，而你仍然在向着胜利奔跑，你看到了一个机会，于是呼唤你的队友，球又向你飞来了，空隙更小了，这是一个机会，仅仅一个机会，你向球门冲去，你顶到了球，但自己湮没在绿茵中，你的脸所接触的是草和泥土，喧闹声停止了一瞬间，一个持续至永恒的瞬间，然后你听见了迸发出来的欢呼声，这声音覆盖了你，注入了你的身躯，这时你才敢抬起头来，球停在球门线的里面，停在球网中。这使你最终露出了微笑。也许一些人坚持认为足球只是一种游戏，但这正是足球成为最受欢迎的体育运动的原因，最令人陶醉、最神奇、最激动人心的。这激动人心的感觉被《FIFA'97》完美的再现了。

在玩腻了《FIFA'94》后我就一直在寻找一个更好的足球游戏，当我看到了《FIFA'96》后，我对自己说："我要的就是它！"虚拟体育场技术、SVGA画面、现场解说、3维的真实的队员、充满力量的射门，足足使我着迷了半年之久。它是几个超出了我的期望值的游戏之一。《FIFA'96》被全世界的玩家所认可，在欧洲上市的头两周就卖出40万套，据统计，每卖出5套《FIFA'96》才能卖出1套其它公司的足球游戏。而在我看到《FIFA'97》之后，我深深的感到它对于FIFA'96是一场革命！



《FIFA'97》的革命首先来自于它采用的两种新的技术。现在的动作游戏和体育游戏为了真实地再现真人的动作都采用了动态捕捉技术（MOTION CAPTURE），就是在真人的身上放置一些传感器，在他做动作的时候，身体各部位的运动将被传入电脑，再由电脑加以处理，使电脑绘制的人物可以作出相同的动作，录制完成后再粘贴上多边形或像素。于是电脑中的足球运动员就可以做出与真人一模一样的动作。这次EA SPORTS邀请了在英格兰纽卡斯尔联队（New Castle United）效力的著名法国球星戴维·吉诺拉（David Ginola）做动态捕捉，《FIFA'97》的盒子的封面就是他的踢球照（他的转会费一定会上涨）。但仅仅做到这一点并没有什么可夸耀的，因为许多公司都可以做到这一点，Gremlin在其《VR Soccer'96》中就采用了这种技术（有人说它比《FIFA'96》强得多，玄狐小组认为它比FIFA'96差得多，因为我们的视力均在0.01以上）。EA SPORTS自有过人之处，他们在动态捕捉的基础上又开发出了动态混合技术（MOTION BLENDING）。这项技术还要从采用动态捕捉技术制作的足球游戏的缺点说起，在动态捕捉技术中，带球和传球是两个分别录制的动作。而问题就产生在当球员做传球动作时，计算机必须先执行带球指令，让队员做完这个带球的动作，将踢球的





腿撤至身后再传球，这就产生了一个对指令的迟缓的应答，将被认为是反应不灵敏，操作感不好。而如果不完成这个带球的动作，直接将球传出去呢？这时踢球脚的脚尖仍然将指向正前方，显然传球时脚的方向不对，这就产生了动作不自然的问题。而采用动态混合将可以使这两个独立的动作之间进行快速、平滑的连接，解决了以上问题，也产生了更好的操作感和更加自然的动作。关于动态混合技术我只知道这一点，因为这是 EA SPORTS 的绝密技术。

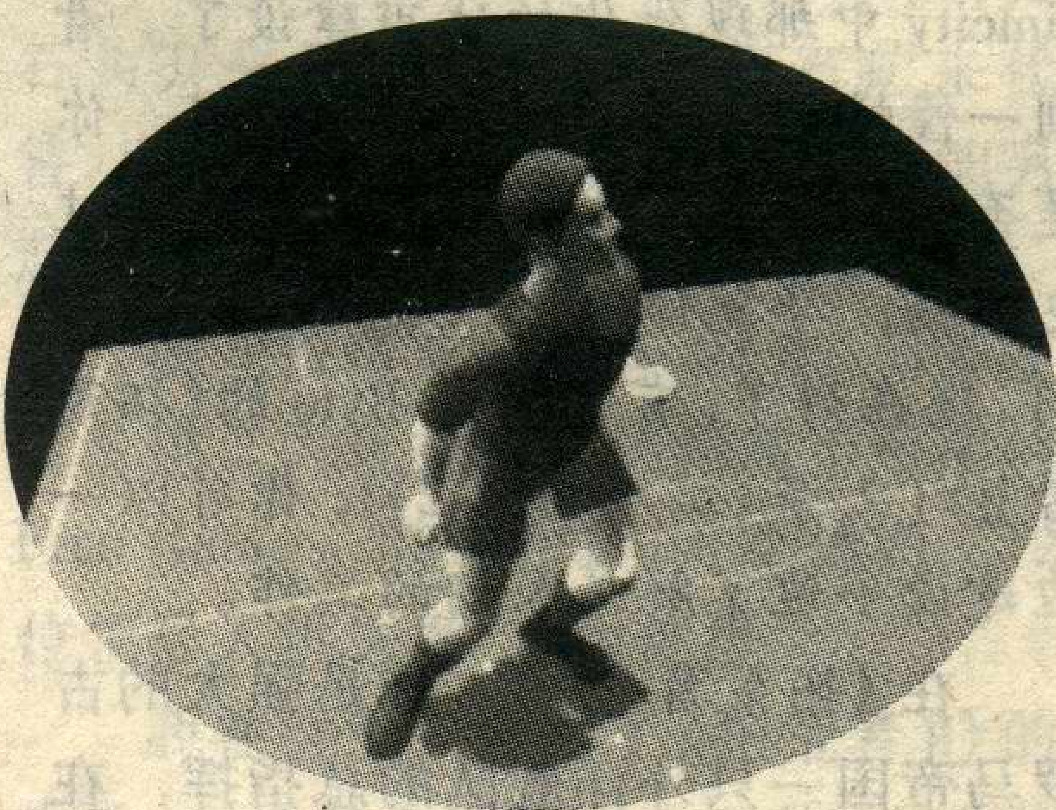
另一项革命性的绝密技术是三维增强技术（3D－PLUS）。在《NHL'97》和《FIFA'97》中，在最近的距离看球员时，他们的脸上的五官非常清晰，身体边缘几乎没有锯齿。这就是 3D－PLUS 技术的杰作。在传统的三维游戏中游戏的速度或流畅的程度与 3D 人或物的精细度是一对大冤家，物体越精细就需要电脑用更长的时间描绘，游戏的速度也就越慢。所以为了得到可以接受的游戏速度和同时显示 22 名 3D 球员，足球游戏大多采用分辨率较低的 3D 图形。而采用 3D－PLUS 技术可以获得非常平滑和精细的三维图形，也不再有锯齿状的边缘的感觉，同时游戏的速度也很流畅。在《FIFA'97》中，人物的手臂和腿的肌肉都可以很自然的收缩和舒展。

画面好并不代表游戏也好玩，好玩的足球游戏必须真实且富于变化。《FIFA'96》中计算机控制的队员在单刀球面对守门员时经常不射门，而是传来传去，等着你的后卫将球断掉，有时守门员离球很近却无动于衷。《FIFA'97》中这些《FIFA'96》的 AI（人工智能）的弱点都被很好的弥补了，计算机控制的球队具有良好的战术意识，可以明智的做出传球或是射门的决定。玩 FIFA 的高手都知道在《FIFA'94》和《FIFA'96》中球场上有一些特殊位置，在那里起脚射门百发百中，甚至是刚过中场的地方，这些位置在英语里被称为"甜点"（Sweet Spot），这些甜点在《FIFA'97》中全部被清除了，《FIFA'97》是真正要靠反应和意识来取胜的足球游戏。同时每个球队都被赋予了具有各自特色的打法，英格兰采用长传冲吊战术，而巴西则以地面的短传配合为主。而且每个队员都根据真实的情况再现了他们的技术特点，曼彻斯特联队（Manchester United）的吉格斯（Ryan Giggs）的奔跑速度快、控球技术高，而安迪·科尔（Andy Cole）的射门准确率就较低。

《FIFA'97》画面和可玩性都很好，但其它方面 EA SPORTS 也有过人之处。《FIFA'97》中首先引入了室内足球，有三个室内足球场地可供选择，室内足球中是 3－5 个队员一方。如果你的电脑速度慢，踢 11 对 11 的足球有困难，你就可以选择室内足球。游戏中按真实的球场制作了 3 个室外和 3 个室内的足球场，其中最有名的是英国伦敦的温布利大球场，今年夏天的欧洲足球锦标赛的决赛就在这里进行的。《FIFA'96》中首先引入了现场解说，《FIFA'97》中则请了两名解说员，解说的语言可以是英语、法语或德语（要是再加上中文就更好了，不过千万别再辛苦宋世雄了），同时还有一位播音员来播报球队介绍和比分，解说员中有一位就是在《FIFA'96》中担任解说的 John Motson。网络方面也有很大进步，在局域网上可以 20 人同时进行游戏（守门员由电脑控制）?! 看来以后足球爱好者不用再星期天租球场踢比赛了，改成租用局域网玩《FIFA'97》就行了。我在介绍《FIFA'96》时是用精致优雅来形容它的的菜单和操作界面的，《FIFA'97》如何？更加精致优雅了！因为我从小语文没学好，所以找不到别的词来形容了。总之是保留了前作的一切优点，并加以改进和提高了。

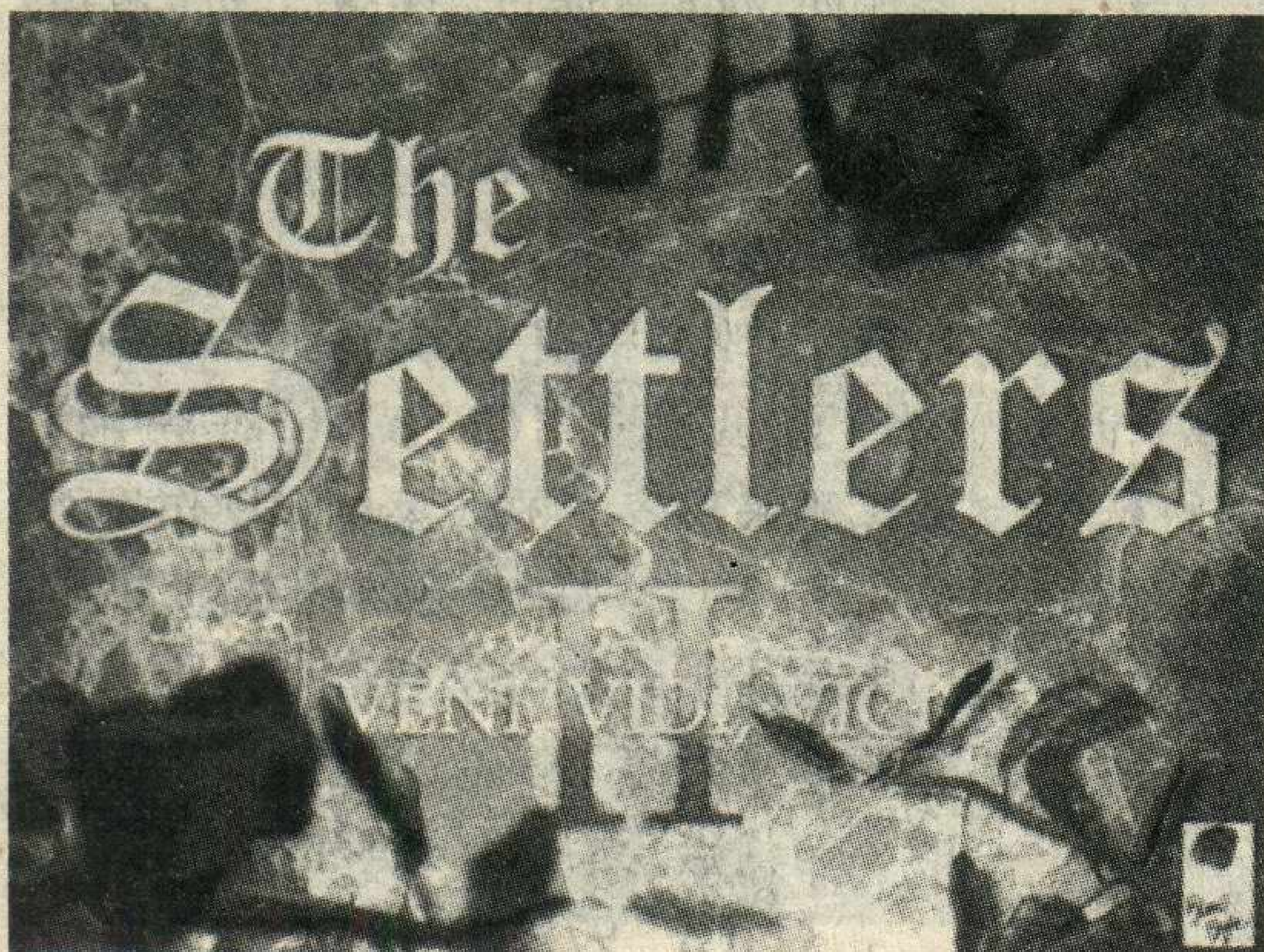


《FIFA'97》同时提供了 DOS 和 Windows95 两个版本，而我建议大家



用 WIN95 玩，因为 WIN95 下《FIFA'97》使用 32 位的游戏引擎，比 DOS 下快，也更稳定。至于最低配置吗……《NHL'97》要求奔腾 75，《NFL'97》（美式橄榄球）要求奔腾 60，制作中的《NBA'97》也要求奔腾 75，所以《FIFA'97》恐怕也需要奔腾 75。

我喜欢踢足球，看足球，也喜欢电脑游戏，二者得兼，《FIFA'97》焉能不是我的最爱？



拓荒者 II

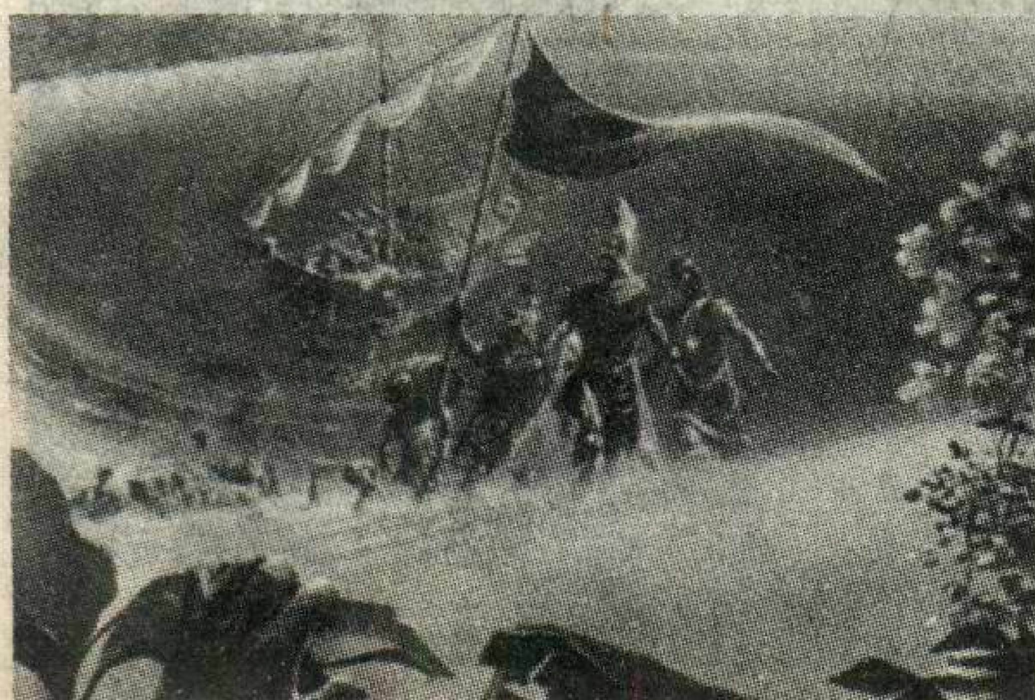
■文/Viking

英文名:	SETTLER2
出　品:	Blue Byte
配　置:	486/66/8

广大的Sim迷们，是否已习惯了Simcity中那现代化的城市建设了。看到一幢幢的大楼凭空的拔地而起，你是否想到那些工人的们辛苦呢？不过也难怪，毕竟你无法从游戏中看到他们。现在好了，有了Blue Byte的《拓荒者II》(又译《工人物语2》)，你可以一边建设一边了解工人们的工作。

在《拓荒者II》中：你是强大的古罗马帝国一只外洋舰队的总指挥，在一次远航中，风暴袭来，顿时昏天黑地，等你醒来，发现大家已经落难在一个不知名的小岛上了，面对无情的大自然以及未知的文明，你要尽快指挥你的船员(现在是工人)利用有限的资源来建设临时的基地，为回到故乡而做准备。在对小岛的探索中，不但发现了别的文明种族，还发现了一种可以将人传送到其他地方的神秘石门。为了回到故乡，必须抵抗其他种族侵略，夺到石门。

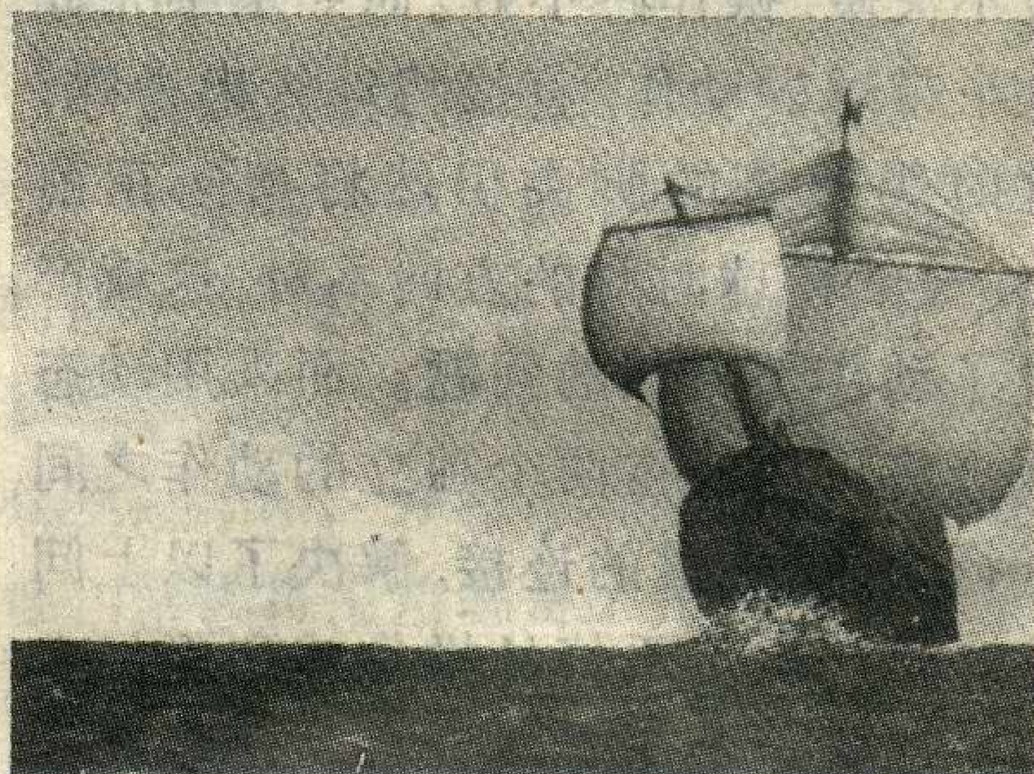
很老套的情节并没有遮掩住《拓荒者II》的光辉，相反倒是游戏充实的内容弥补了情节的不足。它到底好在那里呢？就让我们来看一看。



首先是画面效果。《拓荒者I》就已是640×480SVGA的解析度，而2代更甚，它支持从640×480到1280×1024的4种解析度。但解析度的大小由机器的内存和显存决定，1280的就须16M内存2M显存，真是太残酷了。640的画面就已很漂亮了，视角又运用了广为流行的45度斜视。所有选项均为视窗形式来表现，三维地形的设计十分出色，不仅表面贴图纹理逼真，具有真实的感觉；并且使用了极其先进的光影技术，对地表进行了修饰，充分的体现了地形的高低。值得一提的是《拓荒者II》中首次加入了“视点跟踪”，也就是说你可以选定一块地方或一个人做为跟踪对象，这时屏幕上自动开启一个视窗，将对象放大并跟踪起来，当你在巡视别的地方时仍可从这个视窗监视对象，很方便。

作为一个好的Sim游戏，建筑物的设计好坏是很重要的，《工人物语2》在这方面下了很大工夫，从小到一根旗杆、边界牌，大到总部、要塞，无一不精心设计，绝看不出一点粗制滥造的痕迹。建筑物分为4种风格：罗马帝国式、北欧海盗式、日本战国式以及非洲土著式，每种风格又有29种建筑物，建筑物按大小不同又分为大、中、小3种规模，每种建筑均栩栩如生，一眼就能看出其作用。

《拓荒者II》中共有21个工种，其中包括勘探家、屠夫、伐木人、饲养员、士兵、铁匠等等，他们各司其职，相互



协作，把一切搞得有条不紊，你可以清楚的在屏幕上观察到他们的一举一动，你能看到勘探家在认真的进行地质勘测，当他发现矿藏时发出欢呼；你能看到屠夫在屠宰场内挥刀杀猪剁肉；你能看到见建筑工人一点一点地将房屋盖起；你甚至能亲眼目睹猎人拉弓射杀猎物。而这一切都在同时进行，够你看一阵子的。就连平时最清闲的运输工，在没事的时候，大嚼泡泡糖或是跳跳绳来解闷，要不就不甘寂寞地向你挥挥手。但当你刚一动鼠标要看看他在做什么时，他好象知道你的心思，立刻停下来站得笔直，就象偷懒被发现了一样。简直就象在和一群小精灵打交道。





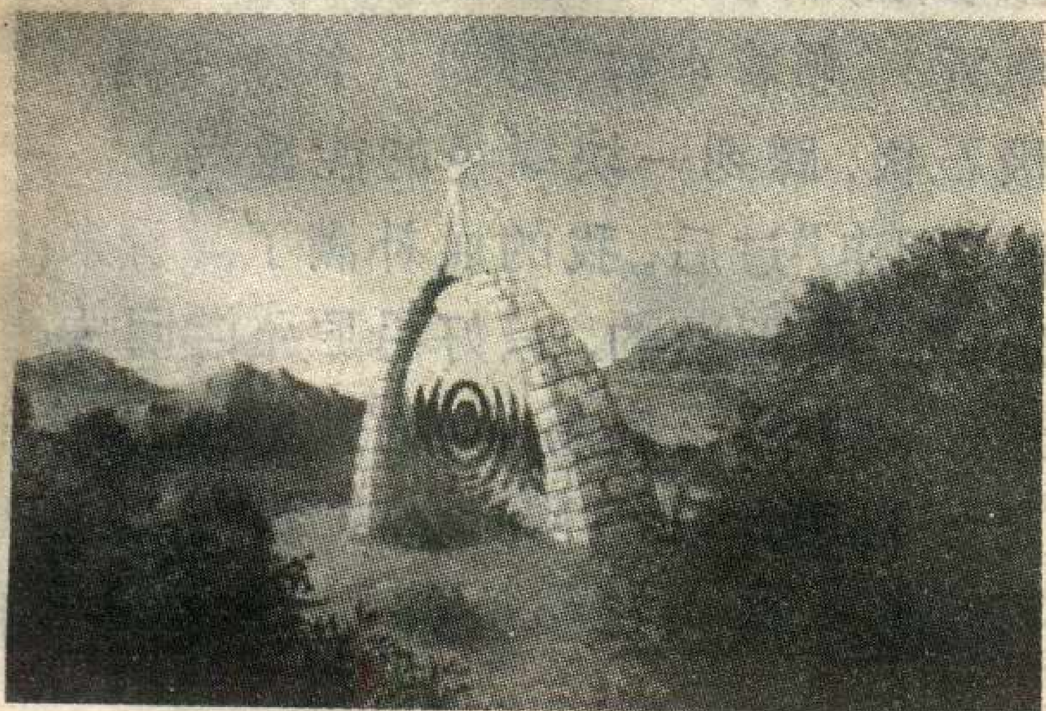
游戏的音效也是衡量一个游戏好坏的标准。《拓荒者Ⅱ》中共有14首MIDI曲供你作背景音乐，每首都动听非常，清新优美的音乐，绿草如茵的牧场，我几乎已经“乐不思蜀”了。

《拓荒者Ⅱ》中没有金钱和时间的限制，所以要从容的进行发展建设，慢慢的积攒力量。在游戏的第一章的一开始，你只会建3种建筑。这时先不要急于兴建，要考虑好地形的因素：在岩石群附近建采石场（Quarry），在树林附近建伐木小屋（Woodcutter），然后再用道路将建筑物与总部（Headquaters）连接起来这样才能使建筑工走到工地去工作。（这里特别需要注意的是：道路和旗帜是非常重要的，只有用道路把建筑物与总部连接起来，建筑物才能被修建，资源才能从各种工厂运到总部。不过道路是不用任何材料的，一定要多加利用。）另外再在势力范围边缘上树旗修路，从旗子处向外输送侦察兵（Send a Scout）。《拓荒者Ⅱ》中未知的范围都是用一片漆黑来表示的，只有侦察兵侦察过后或势力达到才能看到真实地形。当探索了一定范围，就可以修建兵营（Barracks）了，同时要修建锯木厂（Sawmill）。兵营建好后，由于势力扩张到了山脚下，可以采矿了，可以建铁矿、金矿、煤矿、及花岗岩矿。采矿之前，先要在山脚下立旗杆，找勘探家进行勘探。他勘探后立的牌子上如果是黄色，是金矿（Gold Mine）；如果是褐色，是铁矿（Iron Mine）；如果是黑色，是煤矿（Coal Mine）；白色是花岗石矿（Granite Mine）；灰色则什么也没有。有了矿井，还必须得送进食物：面包、鱼、肉。这就得在海边建水产厂（Fishery）。建农场（Farm）、水井（Well）、磨房（Mill）和面包房（Bakery）。还需要建狩猎场（Hunters）、养猪场（Pig farm）、屠宰场（Slaughterhouse）。有了铁矿石和煤可建炼铁厂（Iron smelter）造出铁砧；铁砧和煤在兵工厂（Armory）里再造出剑与盾；金矿石和煤送到造币厂（Mint）造出金币；金币发到士兵手中提高他们的战斗技能；木版和铁砧送到金属加工厂（Metalworks）用来制造工具。粮食和水送到酿造厂酿酒，酒可以提高士兵的士气。物品一多，没地方放也不好运，这时可建仓库（Storehouse）和养驴场（Donkey Breede）。此时你已兵强马壮，可以进行领土扩张了。应当在接近敌人的地方建造要塞（Fortress）和岗楼（Watch Tower），在两翼建造卫兵室（Guard House），这样可以集中优势兵力。进攻时只需点一下敌方的防守建筑，选定几个战士去，是强壮的（Strong Attacker）还是弱的（Weck Attacker）就可以了。一定要注意资源的利用，树砍完了可以造护林人（Forester）来植树，石头开采完了可以用花岗石矿来代替，别的资源就用完了就完了，只能另起炉灶，到别的地方去开发了。



游戏按情节一共有10章。另外还有专供2人玩或新手练招高手解闷的Free Game，其中包括18个地图，12位领导人供选择，自由度更大。

我在这里只介绍了《拓荒者Ⅱ》的皮毛，它的魅力要靠你自己体会，它的乐趣要靠你自己感受。当你看着屏幕上活蹦乱跳的“小人们”各自认真地做着自己地工作，心情定会十分愉快。



本刊由科学普及出版社主办，每月13日出版。邮发代号：82－662
编辑部地址：北京旧鼓楼大街西绦胡同甲13号 邮编：100009
电话：010－64064624－1 传真：010－64049342

百慕大历险

『全攻略上』

文/罗曜、陈雷、赫闻

英文名称:BERMUDA
出品公司:S3 LAB
容量:176 兆
系统配置: 486/66/8
类型:AVG

在一次位于百慕大上空的激烈的空战中,我(飞行员 Jack Tompson)的座机被敌人击中,只好跳伞逃生,却没想到从此进入了另一个世界,等着我的是一连串惊险、诡异的冒险。

倒霉,降落伞挂在了树上,我只好拔出匕首割断伞绳,跳到地上。树下的一个土著人公然想向我攻击,被我三拳两脚结果了性命。跳上祭台,再用匕首割断绑着漂亮姑娘的绳子,把她救了下来。

我本想好言安慰她几句,谁知她却饱含敌意,一点也不领情,还说我坏了她的事,我的行为会导致他们的国王死去。麻烦越来越大,得问个清楚,原来她是公主,是国王唯一的女儿,名叫 Natalia. 现在国王身患重病,只有



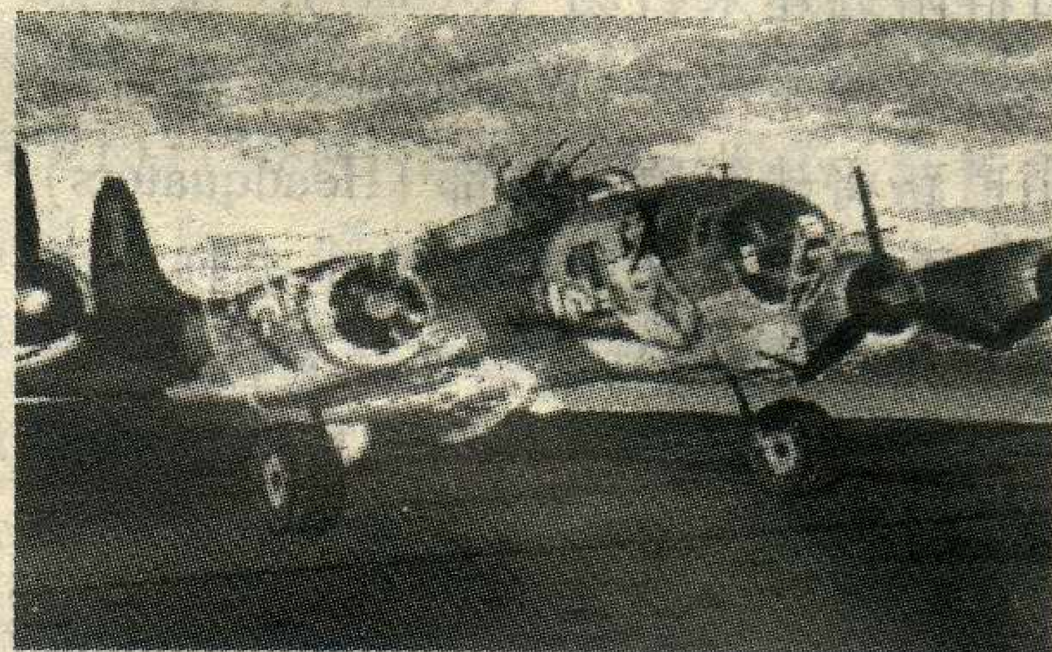
把她自己作为祭品,奉献给上帝,才能挽救父王的生命。这真是岂有此理!看着公主将死于非命,做为男子汉的我心中很是不忍,一种责任感油然而升,我一定要把这件事查个水落石出。由此,我开始了在丛林中的历险。

我在散落于地上的箱子中找到了一把来复枪,手里有了枪,更增添了我历险的信心。向前走了几步,发现在一个树洞伸出了黄色触须,看来不能冒然轻进,得想个办法。向前张望,有一



只恐龙在摇头摆尾,得让它来帮个忙。我向前走了两步,把那只恐龙引了过来,眼瞧着它张牙舞爪地扑向我,可还没走出几米,就被那黄色触须卷个正着,计策成功了。可是,恐龙并不甘心,全力挣扎。不能光看着了,“砰”地一枪放倒了恐龙,继续前进。眼前闪出一个水塘,岸上趴着一只鳄鱼,看来直接下去是不行的,又得开动脑筋想个办法了。空中有几只鸟呱呱地飞过来,有了,开枪把它打下来喂鳄鱼,瞅准方向,一搂板机,“砰”,飞鸟应声落地,只见岸上的鳄鱼一下把鸟叼入嘴里,下了水潭。嘿嘿,没想到还真成了。

前面出现了一个秘道口,向上看木板上有一块闪闪发光的水晶石,把它拾起来,放到秘道口,我就进入了秘道。左右张望看看周围的状况,发现石板路有许多地方是断开的,需要身手敏捷地跳过去,这难不倒我,下到二层后,发现前面石板上挂着只绿色潮虫,等到它把身子展开时,开枪把它打下来,抓紧时间跳到对面,再迅速跑过去,就没事了(以后的潮虫都这么对付)。我继续大步向前,不好,前面石板挡住了去路,对,刚才的石板断开处可以向下走,抓住石板的边缘,身子向下一悠,赶紧抓住下层石板的边缘,好险,摔下去非得筋断骨折。终于找到了秘道出口,用水晶石如法炮制,我又回



到了地面。

前面又是一个鳄鱼潭,Natalia 建议两人拽住藤条吊起木头打死鳄鱼,我们两人顺利地通过了水潭。一只恐龙挡住去路,我先跳上一块木板,割断身前的藤条,悠到了对面的木板上,一个前滚翻,下了木板,迅速转身,拔枪,一气三枪,打倒了这个庞然大物,排除了障碍,Natalia 也跟了上来。

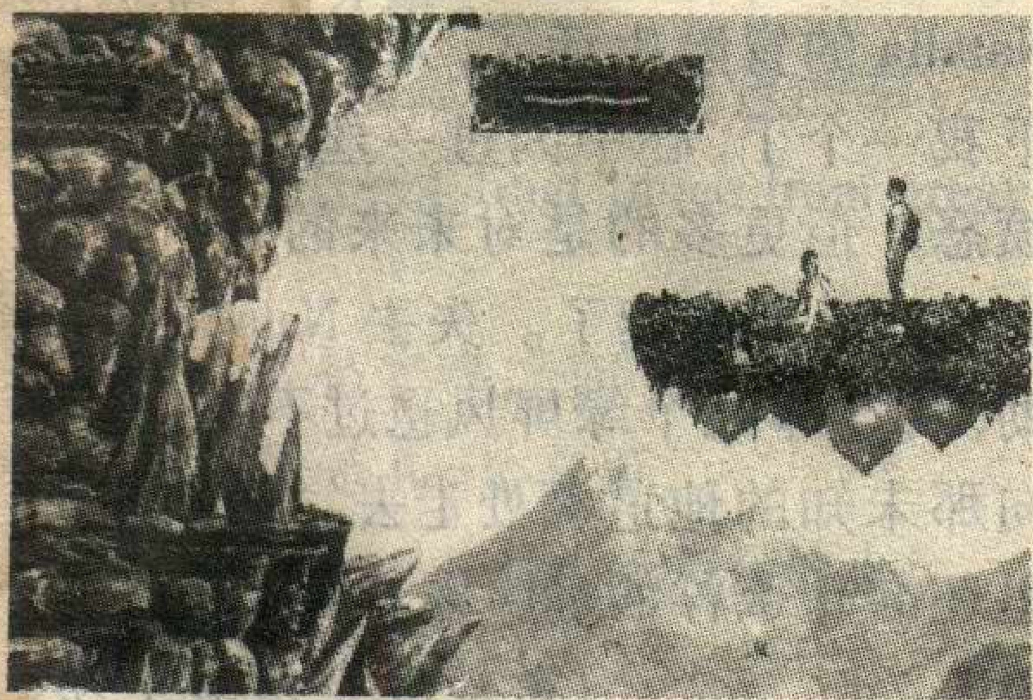
眼前又出现了一个秘道口,下去以后向右走,可以下到水下,憋足一口气,一猛子扎了下去,水中植物向四外张着触角,要敬而远之(离得太近会被电死)。顺着水势,游到了岸上,跳上两极石板,踩到一块绿色的能量板上,一阵“闪电”过后,我的血补满了。看来,前面是走不通的,只好沿原路游回去,这回可不那么容易了。石板比较短,要充分利用这段有限的长度进行助跑,再跳回来路。(建议手脚不够麻利的朋

友还是不下此地宫为好)

出了地宫，看见远处有一只绿色霸王龙，把它引过来，不过，可别开枪打它，放它回去，会有一只更为凶猛的剑齿龙等在远处和这只恐龙打架，自己能坐收渔翁之利，何乐而不为呢。注意要紧跟霸王龙，当剑齿龙把霸王龙挑死后，一定要马上开枪(否则打不死剑齿龙)。这只剑齿龙果真厉害，整整五枪才把它打死。我们继续历险，眼前又有一条小河挡路，而且河中有一只鳄鱼张着血盆大口，正准备吃东西。河太宽，显然不能跳过去，这可怎么办？只好问问 Natalia，好像她对付鳄鱼总是有一套办法。果不出所料，她对我说："你可以喂鳄鱼点东西吃。""你不会让我切条腿下来喂鳄鱼吧？""你可以打只小动物。"好主意，上好子弹，转身回到丛林，在那两只恐龙的残骸处，发现了一只小恐龙在那里蹦蹦跳跳，没办法，你只好认命了，一枪打死，上前把小恐龙放到背囊里。再回到河边，把小恐龙尸体挂在藤条上，对 Natalia 交待一下，用匕首割断藤条，鳄鱼从水中窜起来，想去咬那只小恐龙，正合我意，"砰"一枪打死鳄鱼，Natalia 趁机拽着藤条悠到河对岸，我也跟了过去。

迎面惊惶地跑来三只鸵鸟，好像有东西在后面追它们。不管三七二十一，打了再说，"咦"没打死，它们倒向前跑了，其中必有蹊跷。果真树丛中闪出了一只巨大的霸王龙，原来是这个大家伙在逞威。这时，我跳上了木板，发现霸王龙并没有向我攻击，而是继续追赶鸵鸟去了。所以我也没开枪，看看它到底要干什么。端着枪小心翼翼地在它身后跟着，只见两只食草类恐龙在那里安静地吃草，霸王龙摇头摆尾地咆哮着上前吓走了它们。

路上出现了第三个秘道，对 Natalia 嘱咐了几句，继续下去探险。毒蜘蛛又拦住了去路，在走到下一层石板时，迅速竖起枪管，照着它就是一枪，很容易就把它摆平。再跳上几阶石板后，又奋力一跃，跳到了右下的石板处。只见有一个绿色的能量球在左下方。想办法跳过去，且慢，眼前的一段石板可能是风化原因，已经显得不那么牢固了，我可得动作麻利点，不然掉进底下的岩浆里可不是闹着玩的。快步助跑，腾身一跃，就地来个前滚翻卸去冲劲，我安全地到达了能量球处。吃到它，可以补血。这时，只听身后"啪达"一声，那块风化的石板果真掉了下来，浮在岩浆的表面，好险！现在利用漂移的浮板，跳到原来的石板上。路上我又干掉了一只蚂蚁，出了地宫。"咦"Natalia 跑到哪里去了，她怎么不打个招呼就满处乱跑。





一会儿再去找她，先得应付目前的情况。现在我在一个小山坡上，坡下一前一后有两只恐龙。不能腹背受敌，要一只一只的对付。通过观察，发现黄色的剑齿龙，隔一段时间就会走到山坡下昂头长鸣。抓住这个时机，我一跃而下，跳到了剑齿龙身后，端起枪来，一阵乱枪，毙了它。再去对付另一只恐龙，这回可不能取巧了，只能真刀真枪地正面对敌。先一梭子五发子弹打了出去，没死，赶紧上子弹，再打，眼看恐龙的大嘴就要咬上我了，"砰"在恐龙的哀鸣声中，我终于把它打死了。这时，我还心有余悸。处理完了这两只恐龙，我得赶紧去找 Natalia。把枪收好，跑步前进。注意，前方有情况。原来有



一道山涧，山涧上架着一座颤颤巍巍的朽桥，好像稍有风吹草动，那朽桥就会坍塌。下面就是万丈深渊，不小心就会一失足成千古恨。同时空中盘旋着三只飞鸟，作势欲向下扑，看样子极不友善。想来得把这几只鸟做掉，不然过桥会很危险的。举枪，瞄准，一阵手忙脚乱，终于完成了任务。小心翼翼地抓着桥拦绳，一步一步地溜到对面。

这时，Natalia 已经在这里等候多时了。也不知她怎么跑过来的。迎面又一蹦一跳地来了两只彩色小恐龙，怎么好像来到了白垩纪，到处都是恐龙。也别多想了，开枪打死。我们又可以上路出发了。面前又闪出了第四个秘道，下去看个究竟。发现一个铁锚，拣起来，以后一定有用。地宫中又有风化的石板，有了第一次的经验，这回就比较容易。不过，要恰到好处地跳到上面，否则的话会被反弹到岩浆里，那就尸骨无存了。

出了地宫，又不见了 Natalia，怎么搞的！路上很轻松地打死了四只小恐龙，来到山谷口，向前是行不通了，只有下到谷底。下山时要小心地溜下来，不然会摔死的。又有卷人的触角，好在可以快步跑过。"哇"眼前的鸟巢上停着一只我有生以来所没见过的巨鸟。"砰"地开了一枪，巨鸟展翅飞了起来，看，它抓着谁，是 Natalia!"唉"，终于酿成了恶果，看来我又得做一次英雄救美的事情。下到鸟巢上，把巨鸟再引回来，几枪打死后，巨鸟一头栽下了山谷，Natalia 生死未卜，我得下去看个究竟。下面的野藤挡住了视线，我攀着它上到高处，割断了藤条，Natalia 不紧不慢地走了出来。河面上有一只木筏，用藤条系住铁锚，把木筏钩了过来，我们上去驶向对岸。

过了河，岸边有一个大火堆，一只

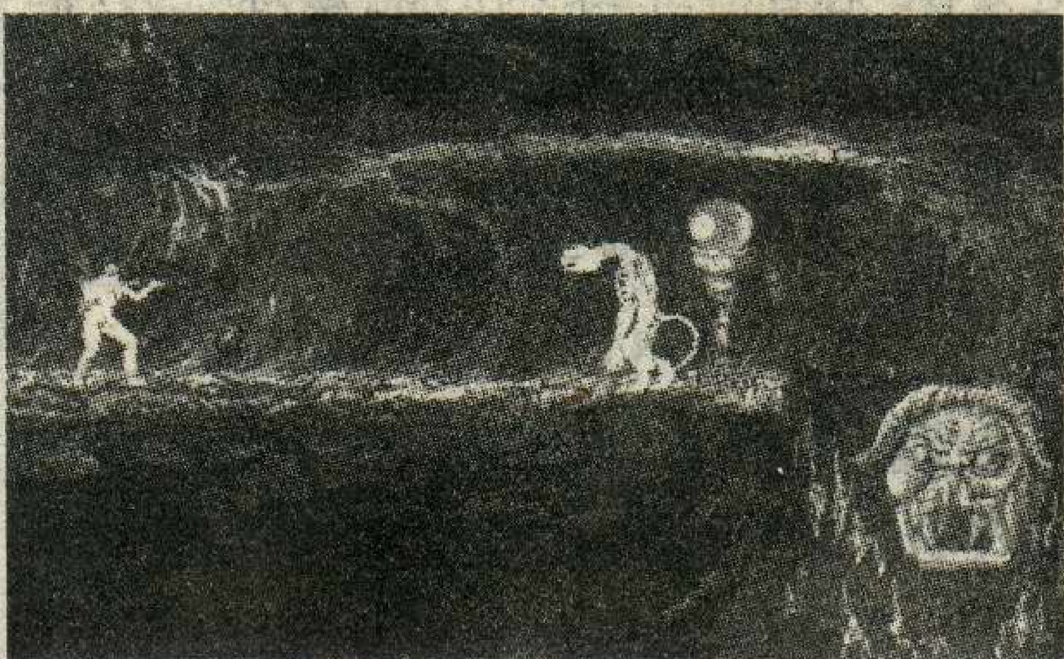
老猴正在烤火。Natalia 顺手点燃了一个火把，可能这火把在以后会有什么用吧，不去管她。这老猴看起来很睿智的样子，和他聊聊，也许能有些收获。

也许是我玩世不恭的态度和不礼貌的口吻激怒了它，老猴不愿意理我。幸好 Natalia 认出了它就是智者 Tauron，并请求它给我们以帮助，还是公主面子大，Tauron 终于向我们说明了事情是怎么一回事。这是一个叫做 Ijagmar 的世界，它与我们的世界是各自独立，毫无关系的。有个叫 Telquad 的人，他原来是国王的亲信，可有一天，他忽然给国王施了魔法，并派了大批自己的爪牙在 Ijagmar 中横行，原来他想成为这个世界的统治者。这世上唯一一个可以击败 Telquad、将国王从魔法中拯救出来的人，就是——我。而且，也只有国王一个人才知道如何能够从 Ijagmar 回到我原来的世界。我还有选择么？只能接受这个命运了（也可以说，是为了 Natalia）。最后，Tauron 用一个魔球换走了我的魔水晶。

拿了魔球，和 Natalia 继续往前走，进了一个山洞。好恐怖，这个山洞的墙壁怎么是红颜色的？难道在这里曾死过许多人？忽然，Natalia 驻足不前了，看那意思，是让我一个人先上。每次遇到危险她都是这样，一点同舟共济的想法都没有，真不够意思。虽说我是“护花使者”，可也不能这么使唤我啊！没辙，上吧。这是两只什么东西，没有毛，几乎是皮包骨头，带点粉红色，样子真是丑恶，让人想起电影《异形》中的外星生物来。几枪把它们撂倒，Natalia 跟了上来。前面墙上那个面具，怎么看都觉得不应该仅仅是个装饰品，跳上去会怎么样？哈，面具的嘴张开了。接下来该干什么，我灵机一动，让 Natalia 把火把扔进面具的嘴里，哗，整个山洞的灯都亮了，多少减弱了一些原来的恐怖气氛。

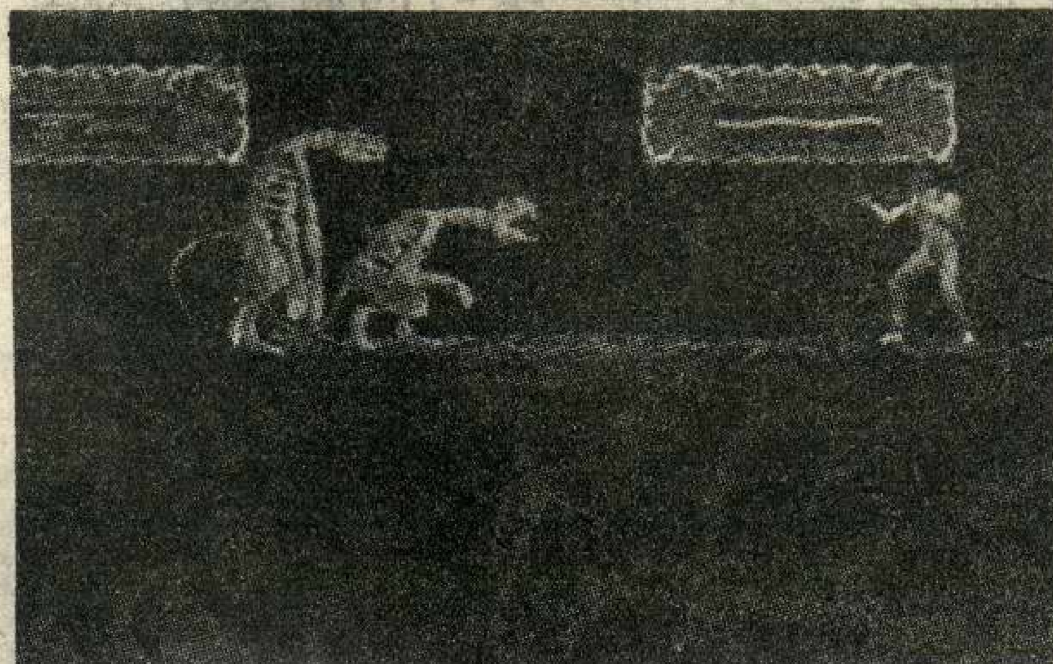
从那两个异形原来站立的地方往上走，有许多蝙蝠，不过很好打，一枪一个。走到尽头，是一个能量补给站。

改从另一个方向走，走不多远可以看见前面的路中间有两块颜色发白的石板，石板下面好象还布置了一些尖尖的石笋，很显然是个下三滥的害人玩艺——翻板。直接跳过去？肯定没戏。不如试试把魔球放进路旁怪兽雕像的嘴里，果然，翻板不起作用了，可惜魔球拿不回来了。没走几步，Natalia



再次停住不动了，前面隐隐约约传来一些低沉的怪兽嘶喊声，看来又有什么孽畜在等着我了。在漂亮姑娘面前我可不能显得胆小，上满了子弹冲过去，一阵猛冲猛打，消灭了四只“异形”。又来到了一个翻板前面，我倒是可以从上一层跳过去，可 Natalia 怎么办呢？再去为她找个魔球吧。一口气跑到山洞的尽头，才找到了又一个魔球，把 Natalia 带了过去（此处往左走还有一个能量补给站）。在洞口还需要魔球来打开封闭洞口的石板，我只好快步跑回去取这个魔球（必须“快步跑”，否则 Natalia 会紧跟在我身后，那可就麻烦了）。

又见天日，心情舒畅了许多，终于离开这个可怕的山洞了。一只恐龙挡路，开枪打断羚羊雕像的犄角，把它吓跑。又一只，将其击毙，其实你若不愿“力敌”的话，这里还有“智取”的法子：用手抓住树枝使劲往下拉，恐龙就会忙着吃树叶而不来理你了。哇，一只猴子骑着恐龙冲过来，速度很快，手里还

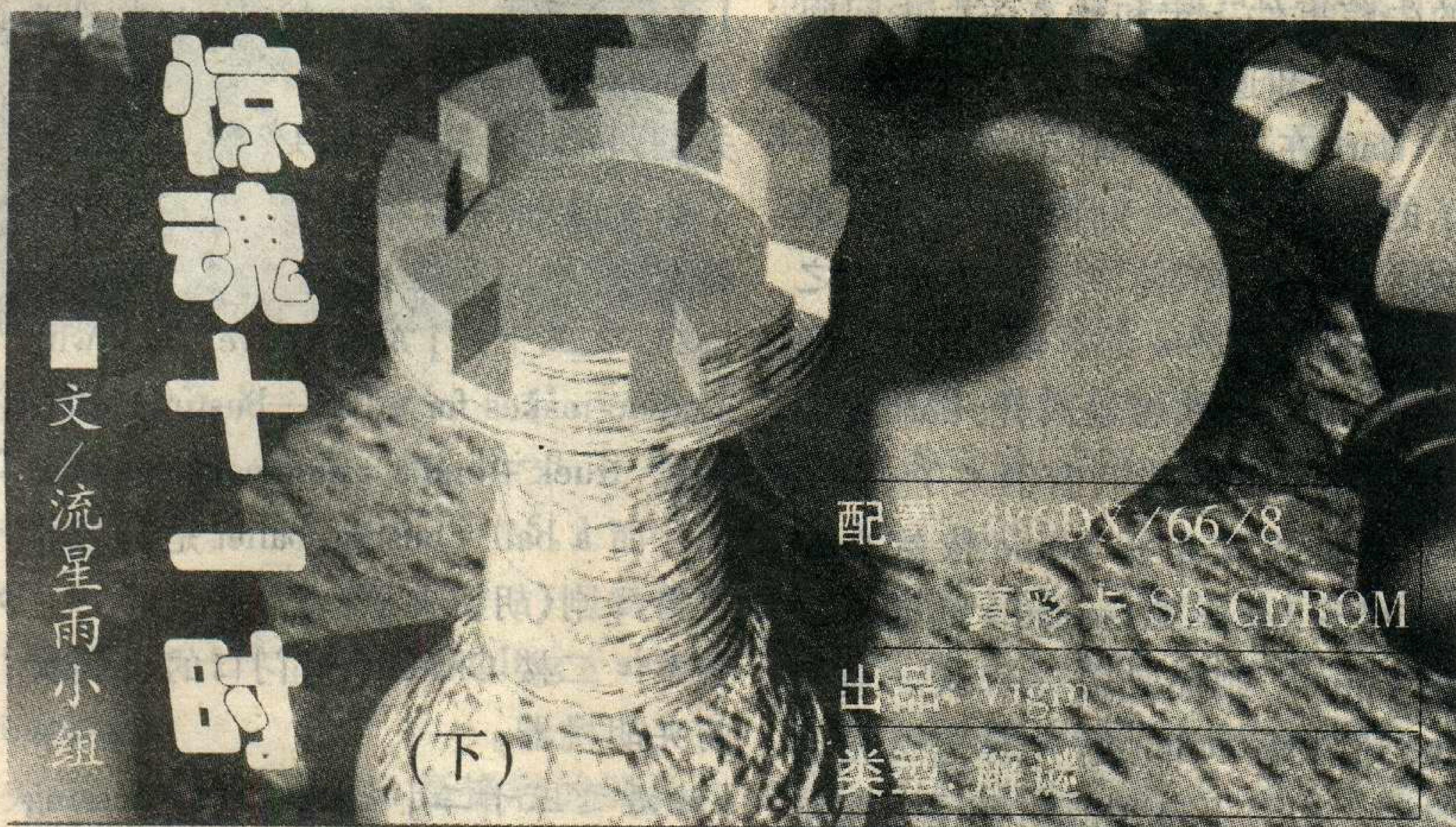


拿了一支长矛向我乱刺，赶紧开枪！怎么这么不禁打？三枪就死了，还没容我上满子弹，又冲过来一只，这只似乎三枪打不死，而且还会投掷标枪，够吓人的，既然它“猴高龙大”，我索性蹲在地上滚将过去，这样它就伤不着我了，滚到它背后，站起身来抬手一枪，正好击中它后脑勺，哈哈，一枪毙命。（在手执来福枪时，“滚”是一个非常好的移动方式：速度快，身形低，较容易躲避敌人的进攻。而且，“滚”停下来之后就变成了“蹲”，可以立即进行射击，还便于装填子弹。在对付某些敌人的时候，“滚”加“蹲姿射击”成了唯一的致胜方法。）

向前走，我们来到了一座小城前。城门旁有几只猴子，不知从哪儿搞来一大堆碎砖头，不停地向我投掷，这几只猴子都是一枪就可以打死，但打每一只时必须站在一个特定的地方，采用特定的射击角度才行。最好用“滚”，滚到适当的地方，站起来举枪就射。特别是打第一只猴子时，必须在屏幕的这一边就摆好枪口斜向上的姿势，走到屏幕那一边去以后，在第一时间扣动扳机，否则就要挨砖头了。

前方似乎有一个地道口，下去看看。下了地道往左方走，是又一个能量补给站。不过我现在已经用不着它了，使用 S/L 大法我可以不掉血地干掉每一个敌人。往下走，会有许多绿屏风，注意不要撞上去，会掉血的。屏风的两边各有一个绿方块，只要方块中有人站着，绿屏风就会消失。过屏风的方法是这样的：我首先站在屏风这边的绿方块中，等 Natalia 也进到这个方块之中后，我就走到屏风那边的方块中站着，这样 Natalia 也可以过来了。经过几个绿屏风之后，我们接着往下走。不知从什么地方突然蹿来一只猴子，趁我一个不留神，抱起 Natalia 就跑，我朝它的背影开了几枪，但是无济于事。就这样，Natalia 被劫跑了。该怎么办？到了现在，我似乎已不习惯没有 Natalia 的冒险生活了，忽然之间，只剩下我一个了，心中闪过一丝恐惧，一丝愤怒，但更多的是对未来的迷茫。回去？已经不可能了。失去 Natalia 的帮助，我连那几个绿屏风也过不去。只好向那未知的地道深处走去，谁知道那里还会什么样的危险等着我。

（欲知后事请看下期）



（接上期）

9th Hour

［谜语之十八］Pat an oline in a stein, mix it up, and get the equivalent of a fool's London subway

关键：oline + stein = television。fool 是 boob 的同义词，subway 就是 tube，boobtube 也是电视机的意思。

答案：二楼 Brian Dutton 房中的破电视机。

［谜语之十九］A vital, instrumental part

关键：vita 是人体器官，instrumental 是乐器的意思，而 organ 既有器官又有风琴的意思。

答案：三楼 chapel 中的风琴。

此时你从 GAME BOOK 中发现通向三楼的楼梯已通，赶快上三楼的阁楼，或许能有新发现……

谜题之七：stauf 号列车

关键：铁路两侧开关绿色表示直行，红色表示行上副轨；电源开关绿点表示前进，红点表示后退。目的是要五个字母排出 stauf 的顺序。

［谜语之二十］22233642—736846873

关键：把数字联到电话数字旁的英文，便可推出 academic penthouse，再推出 ivorytower 象牙塔。

答案：阁楼中国际象棋上白色的车。

［谜语之二十一］lihgt piece from great orchestra

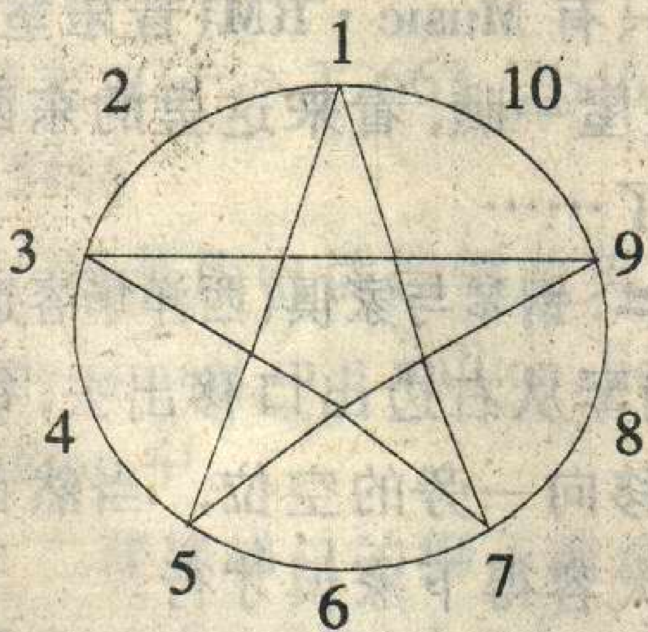
关键：light 是光亮，而 great orchestra 中取出一段是 torch 火炬。

答案：三楼 chapel 中桌上未点燃的火炬。

从 GAME BOOK 上又看出一楼 kitch（厨房）门已开，去那儿看看。

谜题之八：移碟子游戏

关键：把桌上十个盘子分为五叠，每叠两个盘，且必须位于五个角上。每次移动一个盘子，需跃过分开或重叠的两个盘子，且移过的盘不许再动。



答案：6→9，4→1，8→3，2→5，10→7

［谜语之二十二］cheesy gadget that sounds larger

关键：larger 的同义词为 greater，重组合得到 grater 磨碎器。

答案：厨房台上的芝麻磨碎器。

［谜语之二十三］500 = 100 = 0

关键：在罗马数字中，500 是 D，100 是 C，把“二”理解为 is，就得到 disc 一词，0 代表圆形。

答案：三楼 Lab 桌上的 The 7th Guest 的光碟（怀旧广告！？）

［谜语之二十四］Blend a TEAPOT SHOT and the pearlies won't rot.

关键：Pearlies 通常形容玉齿，重组 TEAPOT SHOT 得 toothpaste 牙膏。

答案：二楼 Ba 中水池上的牙膏

顺便到二楼 Ham Temple 房中走走吧！

谜题之九：骰子魔方游戏

关键：找出一条由左下方箭头通往右上方箭头的路。走过的数字会记住方向，如当你走过 4 点选择往上，则以后碰上 4 点便会自动帮你选上方的点数。

答案：（1）选右边的 4 点，（2）选 4 点右边的 1 点，（3）选 1 点右上方的 3 点，（4）选 3 点右下方的 1 点，（5）电脑自动帮你选右上方的 4 点，（6）电脑自动帮你选右边的 6 点，（7）选 6 点左上方的 2 点，（8）选 2 点上边的 1 点，顺利过关！

［谜语之二十五］Slyness holding shipment in choppe

关键：Slyness 与 guile 同是狡猾之义，shipment 和 lot 皆可表货物，guile + lot + in = gnillotine 断头台。

［谜语之二十六］Poor drainage could still produceaflower

关键：drainage 重排列为 gardenia（栀子花），正好相配 flower 花。

答案：二楼楼梯口花卉图中那朵白色的栀子花。再到二楼 Mrtn Burden 房中逛逛。

谜题之十：文字追踪游戏

关键：将金字塔中十五个字母组成一单词，注意先拿外面再拿里面的。

答案：UNINTENTIONALLY STRAIGHTFORWARD

［谜语之二十七］sounds like it got higher from wine

关键：got higher 就是 rose，rose 也是一种 wine 酒的名字，rose 亦可理解为玫瑰。

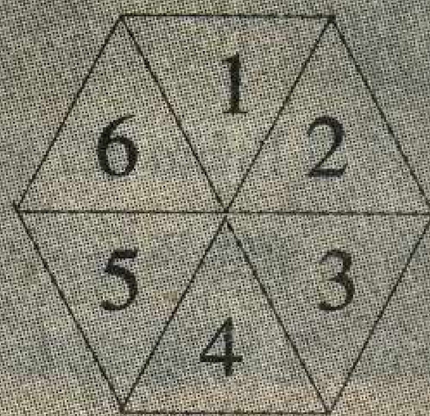
答案：二楼 Mrtn · Burden 房中玫瑰花。

从 GAME BOOK 中得知只剩 Jul · Heine 房间有未解谜题了……

谜题之十一：宝石转盘

关键：使每两个相邻宝石接触面为同色。宝石可对换位置亦可自身旋转（连击鼠标即可）。

答案：（1）3 和 4 对换，（2）3 和 6 对换，（3）3 和 5 对换，（4）旋转 6 两次，（5）旋转 5 两次，（6）旋转 4 五次，（7）旋转 3 四次，（8）旋转 2 两次。



[谜语之二十八] What Kind of jewelry is angrier?

关键: jewelry 是首饰, 所以重组 angrier 得 earring 耳环。

答案: 房中化妆台上的小耳环。

[谜语之二十九] You minght hear a wellmannered cockney with a 60' shairstyle

关键: cockney 是伦敦方言, wellmannered 是举止良好的意思, 也就是 behave, 而 behave 用 cockney 方言讲就是 beehive 蜂窝。

答案: 三楼 Rm at the top 里的蜂窝

斗智游戏之四: 蜂窝智力游戏

关键: 你与 Stauf 轮流在棋盘上占格数。你用蜂蜜 (黄色), 他用鲜血 (红色)。你每步有两种走法, 一是由自己一格"生"出一格在相邻的棋格, 另一种是由自己一格"飞"至两格远的地方, 而自己原有的地方将消失。而如果你走到一格相邻六格中有 Stauf 的话, 它们全会变成你的。这样直至填完棋上最后一格, 谁的棋子多谁就赢。

经验: 先下手为强, 后下手遭殃, 金角银边草肚皮, 这是围棋名言, 挺适用的。不过千万别像围棋一样留活眼, 这是自寻死路, 因为敌人一个棋子飞进眼里最多可吃你六子, 可是大损失啊!

第三张 CD 的好戏又开场了:

Robin 前往 Samatha 处准备访问她, 可 Samatha 不愿见她。不得已, Robin 提及了 Elline 和 Dr. Thordan 两人, 果然, Samatha 马上让她进来。Robin 开门见山的提问使 Samatha 很为难, Robin 得不到想要的消息, 只得丢下一句:"已经 20 年了, 该是说真相的时候了……"

Carl 来到了三楼阁楼, 看到了年轻时 Samatha 的幻影正跪在地板上悲叹, 并自言自语道: "Elline 受伤了, 全是我的错……"

Chuck 竟被自己杀死的那人的"尸体"扔入鬼屋。

Samantha 来到 Robin 家, 全盘托出了 20 年前那段鲜为人知的经历……

原来 Marine 是恶魔之女! 最近发生的失踪事件一定和她有关, 去问问 Elline 就会知道了。

Carl 在二楼走廊上听到了奇怪女子的声音, 进入一间房后, 受到了那名女子的百般调逗, 可 Carl 并没为之所动, 追问她 Robin 的下落。她说不知道, 并要求 Carl 快带她离开, Carl 犹豫了一下, 那女子便尖叫着消失了……

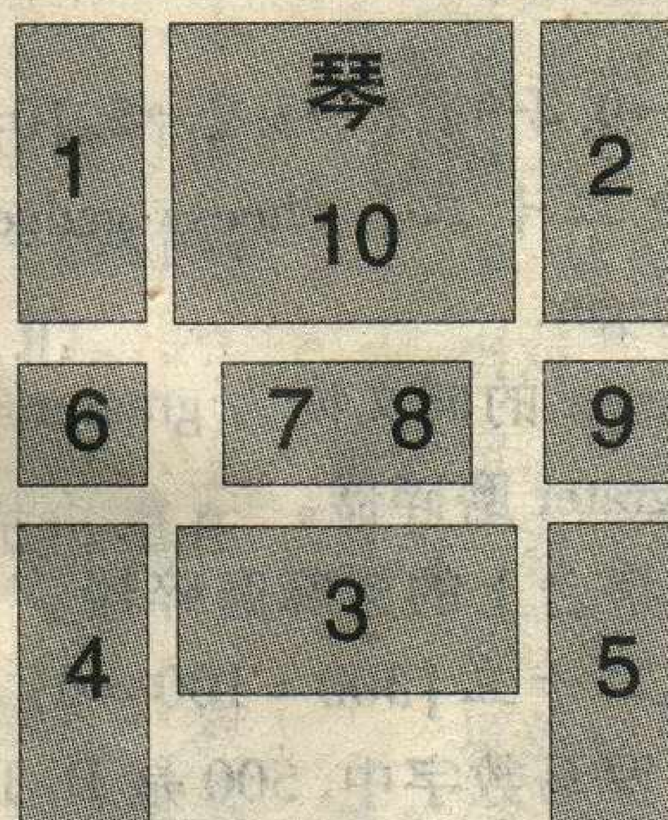
Robin 再次走访 Elline 依然守口如瓶。尽管 Robin 拿 Samatha 的话不断刺激 Elline, 她还是矢口否认。最后 Elline 还反激 Robin 说: "你怎么相信她的话, 为何不亲身前往鬼屋一探究竟? 怎么, 怕了吧?" Robin 受不了这样的话, 起身决定冒险赴鬼屋……这时, 一旁背着身的 Marine 回头用可怕而又带着嘲笑的眼光看着远去的 Robin……

10th Hour

一楼只有 Music · RM(音乐室)没去过了, 进屋一瞧, 看来这里的东西需要挪一挪了……

谜题之十二: 钢琴与家俱(西洋华容道?)

关键: 将钢琴从右边出口移出去, 每个家俱皆可移向一旁的空位, 当然首先要空位够大容得下家俱才行。



答案: 玩过华容道的朋友一定知道, 这种游戏非常复杂, 且这里是立体的, 可别眼花噢! 方法如下: 3↓7↓→6→↓4↑3←7↓6→4→1↓↓10←8↑↑6↑↑7↑↑5←9↓↓2↓↓8→6→10→1↑↑4←7←↓10↓8←←←6↑←2↑↑9↑↑5→7→↓A↓8↓→1→4↑↑A←9←↓5↑7→9↓10→4↓↓1←6←8←2←5↑↑10→8↓↓6↓↓1→4↑↑8←↑3↑9←←7←←10↓6→→8→→3↑7↑←A←↓

[谜语之三十] Instrument is sharp, but missing its head.

关键: head 是头, 没有头? 啊, sharp 去了头就是 harp 竖琴。

答案: 屋中一旁的竖琴。

[谜语之三十一] A defective truck with a crane makes for a ball—bustingballet.

关键: truck + crane = nutcracker 胡桃夹子, 而 a ball - busting ballet 是著名的芭蕾舞剧《胡桃夹子》。

答案: 二楼 GAME/ RM 门口的士兵状的夹胡桃器。

[谜语之三十二] Look at key missing first misprinted label.

关键: key 少了个字母是 ey, 而印错的 label 是 eball, ey + eball = eyebal 是眼珠。

答案: 二楼 GAME. RM 中桌球台上的眼珠。

[谜语之三十三]Disabled cutting edge

关键: cutting dege 是刀刃, 而 disabled 去一半是 abled, 重组后得 blade 刀。

答案: 二楼 Ham · Temple 房中床头上的刀。

[谜语之三十四]Unreasonable reason

关键: Unreasonable 的同义词为 loco, 而 reason 同义词为 motive, 所以得到 locomotive 火车头。

答案: 三楼阁楼中的玩具火车头。

[谜语之三十五] Paper used in unusual theses

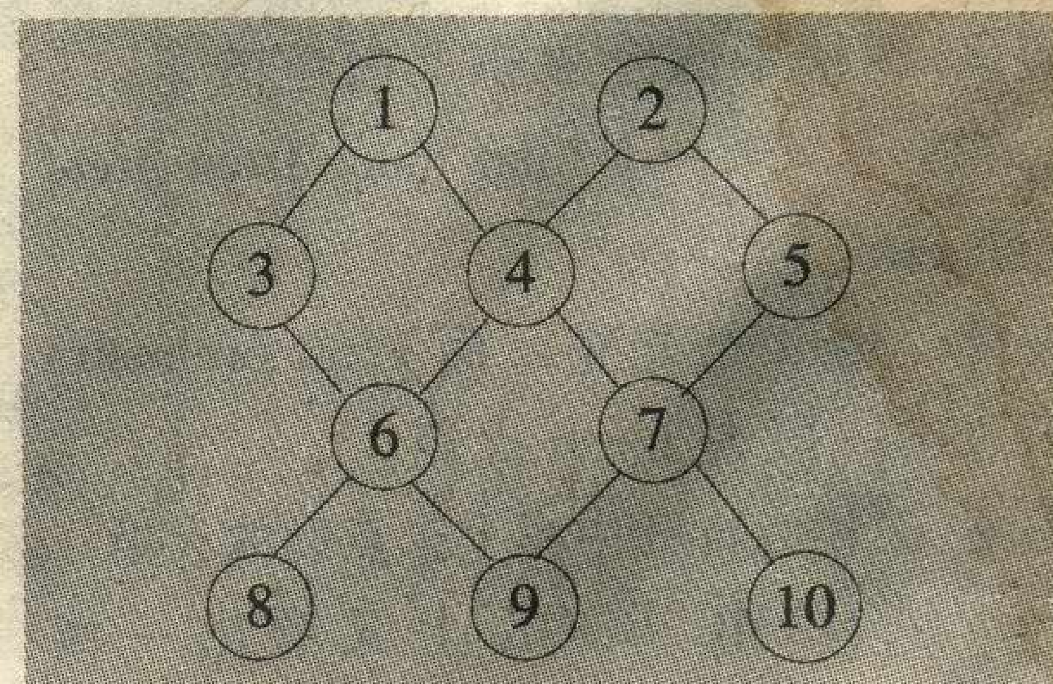
关键: theses 重组后得 sheets 是纸或床单, 正好与 paper 纸相应。

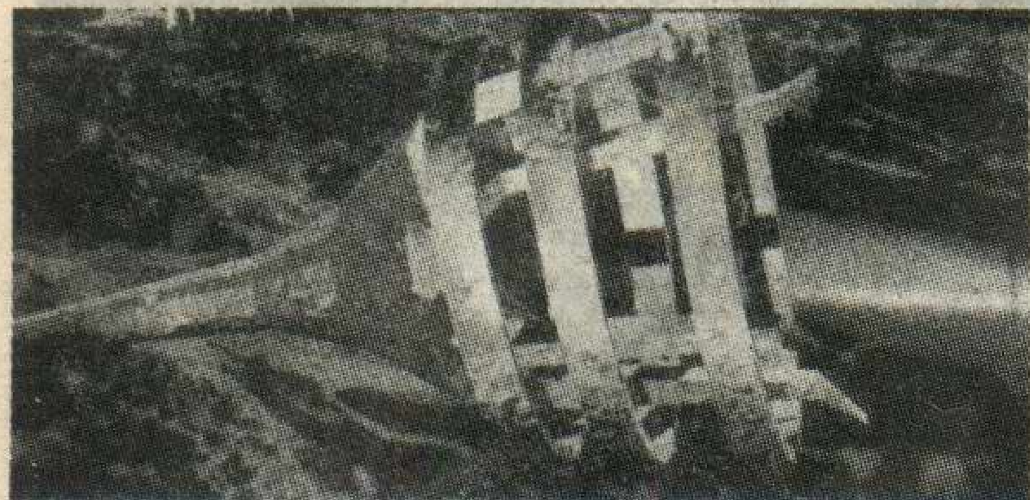
答案: 二楼 Mrtn · Burden 房中带血的床单。

噢, 二楼还有个 Doll. RM(婴儿室), Robin 对 baby 挺有兴趣的, 该去那儿看看!

谜题之十三: 移象大法

关键: 用国际象棋中象的走法, 使两个黑象与两个白象的位置互换, 由于国际象棋中象吃斜线, 所以不同颜色象不可居于同一条斜线上。





答案：5→7，8→2，3→6，7→1，6→9，2→5，10→4，4→8，1→4，9→3，5→9，4→2，9→7，3→1，2→6，7→5，1→10，6→3

［谜语之三十六］Adroit holding a sharp instument

关键：sharp instument 是锋利的器具，adroit 和 clever 都有机灵的意思，所以 cleverta = cleaver 屠刀。

答案：一楼厨房插在墙上的刀

［谜语之三十七］A desserted Arthropod

关键：Arthropod 是节肢动物，dessert 是甜点。又因为 desserted 与 deserted（被遗弃）的读音相似，由此可得 Trilobytel（三叶虫）。

答案：一楼 Din. RM 中桌上的三叶虫点心。

斗智游戏之五：俄罗斯方块＋四子棋

关键：你和 Stauf 比谁先将自己的四颗小蘑菇连成斜的、直的或横的一条线。蘑菇会像俄罗斯方块般下降并重叠。

经验：斜线往往比直线容易获胜；眼光要远，可先预设后几招，放下埋伏之蘑菇。预测 Stauf 之下步，先取得优势，胜利不会太难。

第四张光碟影片之上：

Robin 成了 Marine 的眼中钉，她找到 Chuck，要他赶快干掉 Robin，Chuck 起先不肯，但后来顾念到鬼屋的秘密不能被发现，所以就答应了。

Chuck 偷入 Robin 卧室，未曾看清便奋力一刀刺向床上之人，不料误杀了一边洗澡，一边等 Robin 的警长 Jim，Chuck 慌乱中想拔刀就跑，却没想刀刺得太用力，竟然卡在 Jim 的骨头里拔不出来了！他不得已一骨脑儿连同被单裹起尸体和 Jim 的衣裤夺门而出。听见关门声的 Robin 出来一看，不见了 Jim 踪影，苦思不得其解。



Chuck 照以往习惯，把尸体抛入了鬼屋。没料这次自己也被拖了进去。在里面，他看见一女人在挥着刀。看到他进来后，那女人便问他："准备好了吗，Chuck?"

"准备什么?"Chuck 反问道。这时 Stauf 出现了。那女人不怀好意的对 Chuck 说："Chuck 汤，Chuck 牛排！"紧接便一刀向 Chuck 砍去……恶有恶报！

Robin 驾车来到鬼屋前，欲孤身探个究竟。Samatha 在监视器上看到后不断祷告：Robin，别进去！Robin，别进去！犹豫一阵后，Robin 跨入了鬼屋。门"砰"地一下自动关上了！"天啊！"Samatha 绝望地叫道……

11th Hour

［谜语之三十八］663 264625 46 2 64 55466

关键：还是用电话按键的英文字母解释：One animal in a million. lion 狮子藏在 million 中。

答案：二楼楼梯口的狮子雕像

［谜语之三十九］Drink left at sea

关键：在航海用语中，left 和 port 都是左舷的意思，而 port 又有葡萄酒的解释，和 drink 饮料相对应。

答案：二楼 Ed. Knox 房中桌上的葡萄酒。

［谜语之四十］Snake、baby、trap

关键：rattler 既是蛇的一种（rattle－snake 响尾蛇），又是一种婴儿用品（baby trap）

答案：从二楼 Doll. RM 地板暗门可穿到三楼 Nurs，粉红色沙沙球。

［谜语之四十一］A letter from Greece is quite a number in Rome.

letter 是字母，希腊的第 24 个字母 XI 正好是罗马字母 11。

答案：一楼古董钟上 XI 字样。

［谜语之四十二］The eight letter word has kst in the midde，in the beginning, and at the end.

关键：in 放前面，kst 在中间，and 放在最后，是 inkstand，正好八个字母！（先别兴奋，如想看见所有结局的话，请先做个 SAVE！）



答案：一楼 Lib 中书桌上的墨水台。

解完此谜后，Stauf 向你写下了最后挑战书：Play in my doll house（在我的洋娃娃中决一胜负！）接受他的挑战，去 Nurs 屋吧！

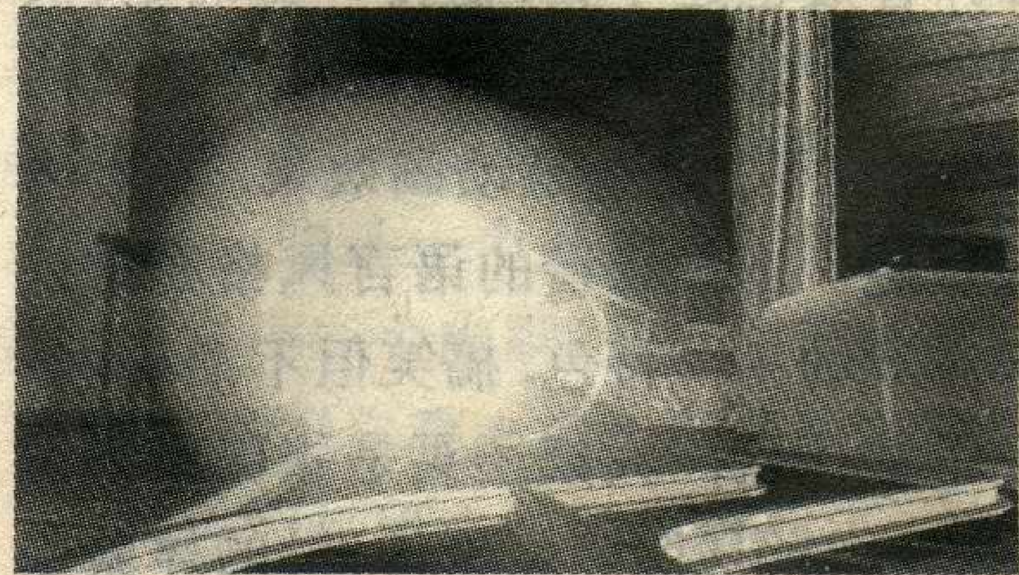
斗智游戏之六：究极五子棋

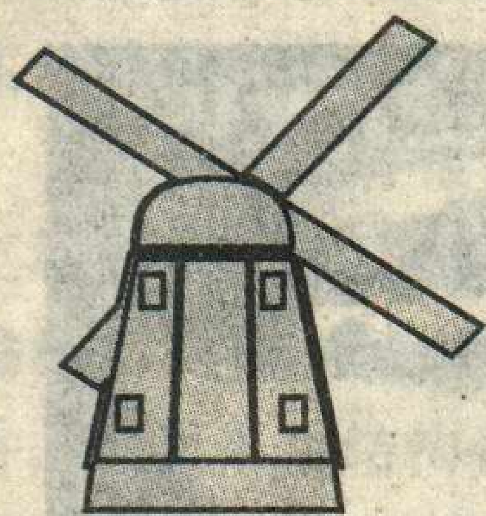
关键：规律同我们熟悉的五子棋一样，只是多了一条吃子法，即对方两子被你两子夹在一直线上，便被提去。连成五子或吃了对方五对的人是最终赢家。

经验：两种方案：一为利用 Stauf 爱吃子的习惯，预设陷阱，五子夺魂！二为初局不走两子并靠棋，以吃杀 Stauf 的子为胜利目标！

OK，最终谜题也被解开了！跟随 Stauf 走入了二楼的 Ham · Temple 房。哇，Let' smake……real deal! 搞什么名堂？Stauf 要你在三个门中做个选择。你给了 Stauf 二百元要求看门后面是什么。咦，怎么只是个电视机?接着，你又给了他二百元要求看第一扇门后。哇，是妖艳的 Marine。这时，一旁的电视机里出现了 Samatha，她大声警告你处境危险，要你选择她才是。你对第三道门仍有好奇，所以把最后二百元也给了 Stauf。啊，是 Robin！她需要你的帮助，她还爱着你！

三扇门都关上了，"铛，铛……" Stauf 提醒你说："你必须在钟声敲满十二下前做个选择！"最终，Carl 会何去何从呢?这还是由玩家你来做决定吧！



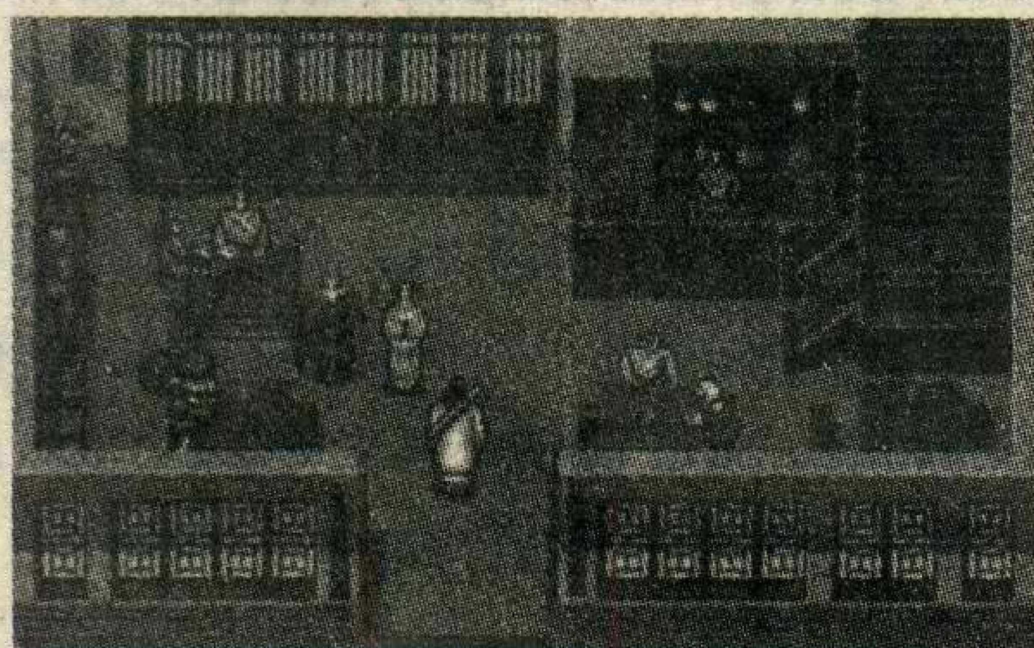


PC GAME 风景线

■导游/王越鹏

《侠客英雄传》Ⅲ

谁还在硬盘上保留着《3D WOLF》?谁还在硬盘上保留着《鬼屋魔影Ⅰ》和《侠客英雄传Ⅰ》? 我! 是的，我依然保留着，因为我"喜新而不厌旧"，因为我的硬盘上同时存放着《Quake》、《鬼屋魔影Ⅲ》，因为我喜欢看到电子游戏惊人的发展与变化。



现在《侠客英雄传Ⅲ》的试玩版(精讯称之为"体验版")也已安在我的硬盘上了。当年玩《侠客英雄传Ⅰ》时就被它感人的情节所吸引，可以说在众多游戏中能真正留下深刻印象的RPG只有《侠客英雄传Ⅰ》和《仙剑奇侠传》。



《侠客英雄传Ⅲ》完全不同于《仙剑奇侠传》，从画像上看更像《枫之舞》。音效也还不错，值得一提的是《侠客英雄传Ⅲ》的战斗画面不再是《仙剑》的样子，完全是动画效果，看上去很过瘾。幽默恢谐的语言风格亦是这部游戏的一大特色，搞笑但不油滑。多说不如体验，大家还买是张碟回来试试吧。对了《侠客英雄传Ⅲ》的体验版为一张CD，其中还包括《创灭天地》的DEMO，和正版的《整人专家》5.0(FPE5.0) FPE5.0是一部可以在



DOS7.0、Windows3.x、日文DOS、日文Windows及Windows95上任意修改游戏的超级工具、并可在超任模拟器上修改超任游戏。可同时分析16个目标，增强SVGA兼容性，超级抓图可连抓三百张，可抓文本模式，并转成文本文件。FPE5.0的好处实在是太多了，版面有限不能细述，FPE5.0及《侠客英雄传Ⅲ》的试玩版由北京双语公司



代理发行，捷径电脑公司直销。(感谢双语公司徐威先生软件支持)

上期我将合肥万森公司的副总经理王华逵先生的名字印错，特此致歉。更正: 合肥万森公司更正如下:《终极三国》试玩版为12元一片，上期误为15元。另外北京智冠公司将为所有购买《三国演义Ⅱ》的朋友重新更换一张光盘——威力加强版。

■导游/罗曜

《魔域迷踪Ⅱ》(Ecstatica2)

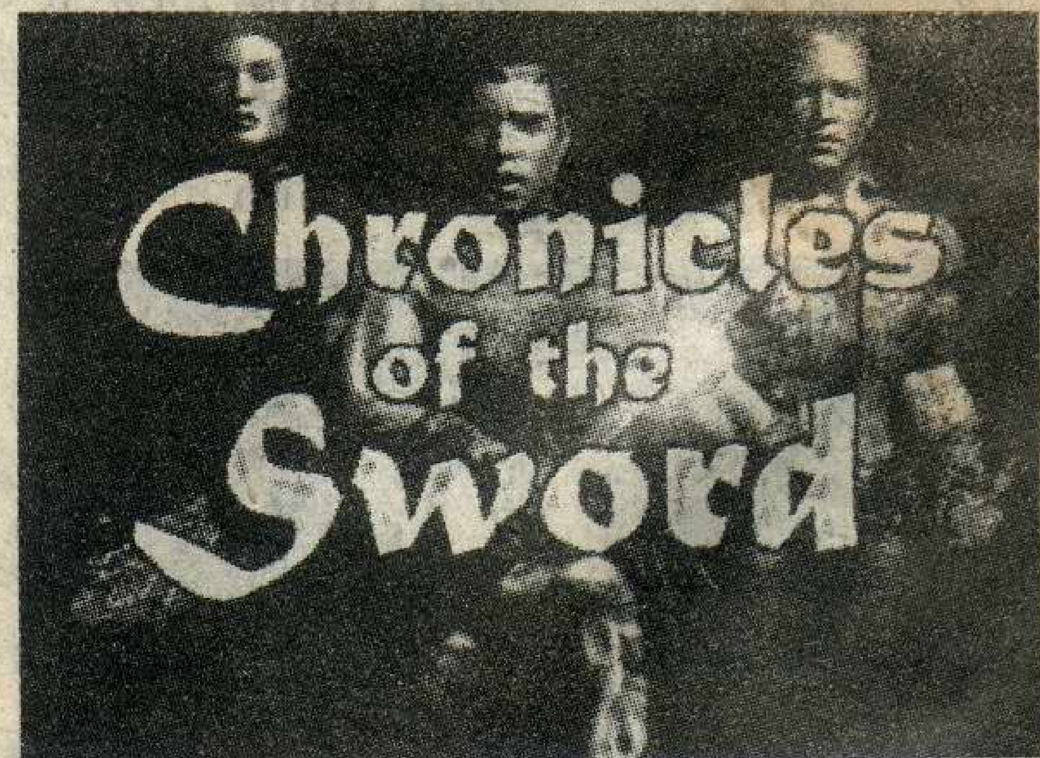
《魔域迷踪》刚刚推出的时候，它



特有的椭球体造型曾让广大玩家惊叹不已。不少人称它"毙掉了《鬼屋》那硬梆梆的造型"。如今，Psygnosis公司正在加紧制作它的二代，预计将于明年初推出。在消灭了小镇中妖魔鬼怪之后，我们的主人公回到了他从前居住过的城堡，但他发现这里的气氛十分诡异，常常会发生一些不可思议的事情，原来恶魔Demon不甘心就此轻易地失败，想要置主人公于死地。这回，他必须在自己的家里和魔鬼们战斗了。经过改进的3D引擎使得角色的动作更加华丽，更接近真人。制作者们运用了最新流行的Windows95－DirectX技术，使得这一切的实现成为可能。当然，没有奔腾75以上的机器就很难领略到它的魅力了。更曲折的剧情，更富挑战性的对手!《魔域迷踪》迷们不可错过!

《剑之历史》(Chronicles of the sword)

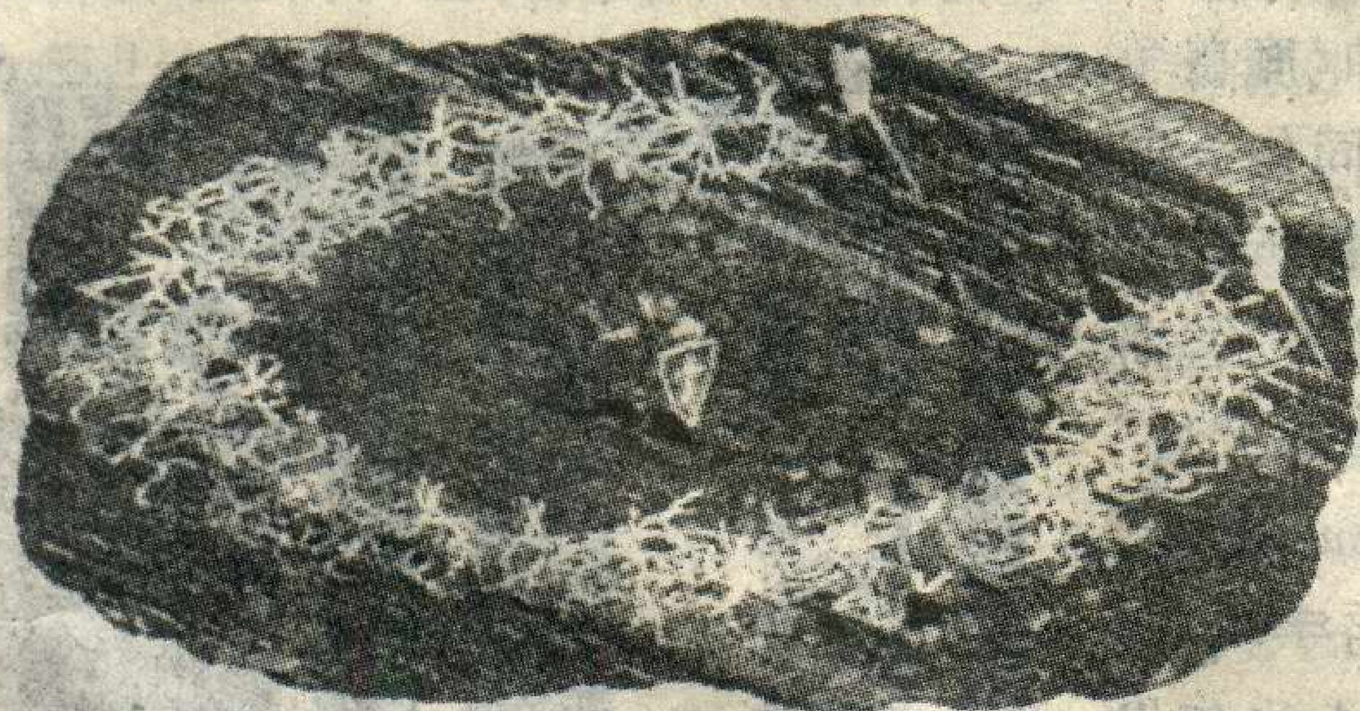
故事发生在一块充满了魔幻和危机的大陆上，你的任务是击败恶魔Morgana。在亚瑟王的同父异母姐姐杀死他并颠覆王国之前，你必须阻止她的阴谋。极其出色的图象，令人惊异地再现了亚瑟王时期的风土人情。超过



60个的华丽场景，全程语音，全程3D的互动式界面。你如果是个冒险类游戏迷的话，不玩Psygnosis的游戏可就太遗憾了。

《恐惧》(Diablo)

提到Diablo这个名字，爱玩《极品飞车》的朋友一定不会陌生，兰波基尼的跑车就叫这个名字，这个词在西班牙文中的意思是：恐惧，魔鬼。这一次，它被用来给Blizzard的最新游戏做名字。

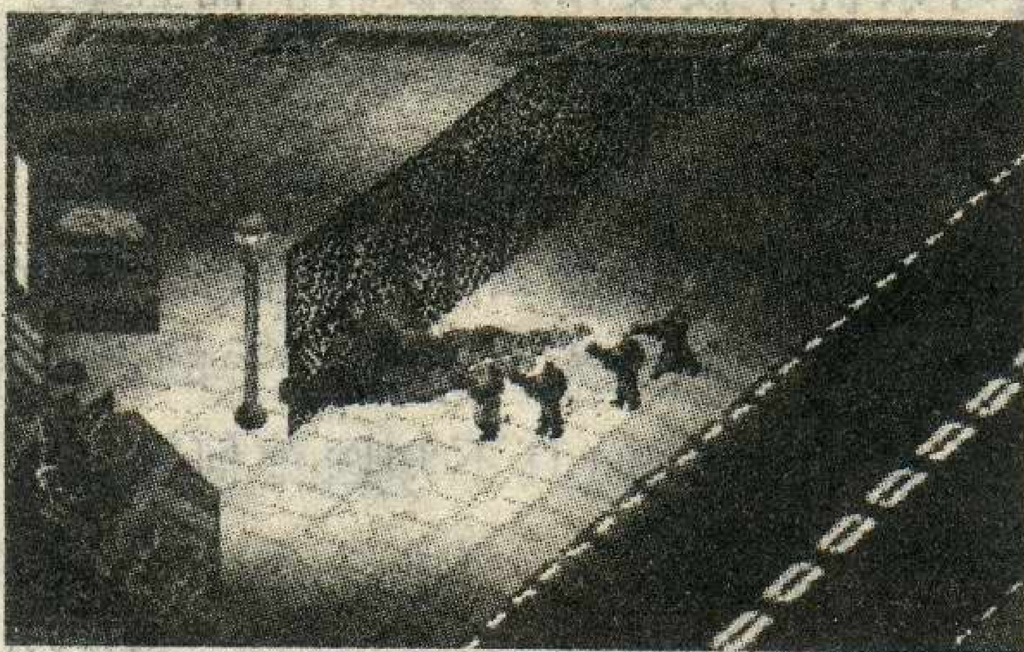


空中弥漫着死亡的气息，城市中野兽横行。有人说，这是古墓埋葬的远古战士复活了；又有人说，地狱之门打开了，所有的恶魔都来到了人间。不管怎样，你发誓一定要将这股黑暗势力彻底地消灭掉。重返哥特时代，与你的战友们并肩作战吧！游戏运行于Windows95下，支持串口线，MODEM以及局域网多人作战。如果你有足够的钱在Internet上泡的话，还可以试试Blizzard最新开发的战略网(Battle.net)系统，在那里，你可以和世界各地的朋友一起玩游戏。邀请世界各地的年轻朋友一块来玩《恐惧》吧。你已经玩穿了《黑暗之潮》？你正在玩《黑暗之门》？你在等待《太空争霸》？哈哈，忘了它们吧，《恐惧》可是"全3D的即时作战游戏"啊！

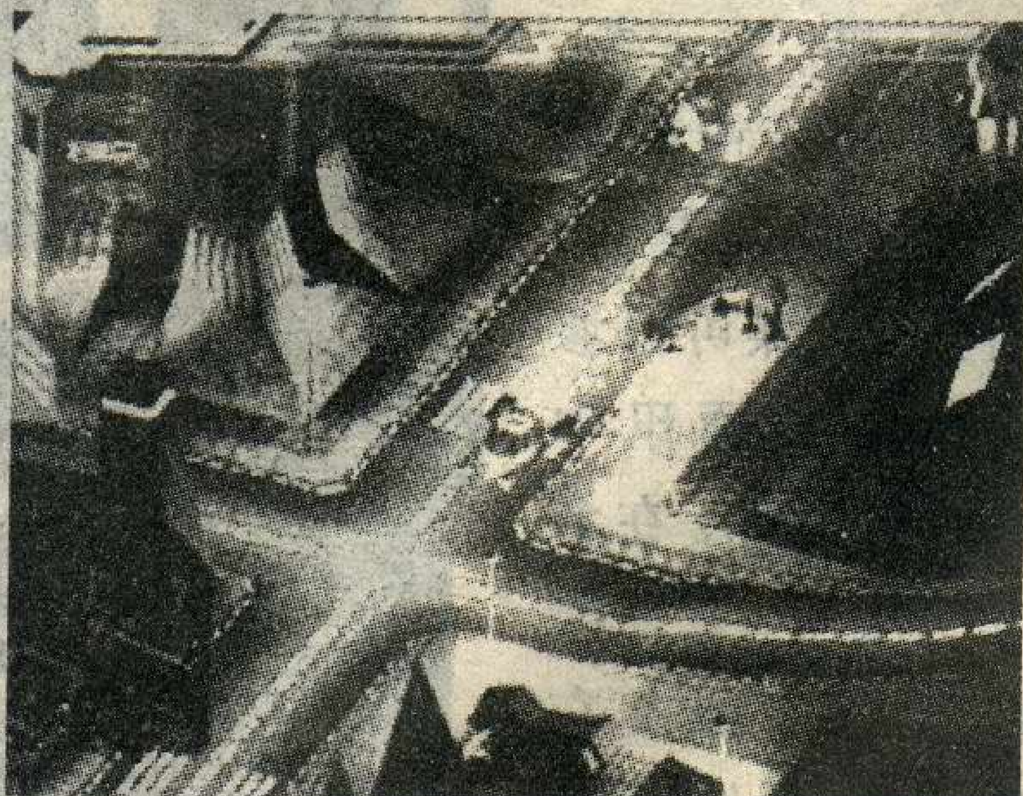
■导游/玄狐小组——宏逸

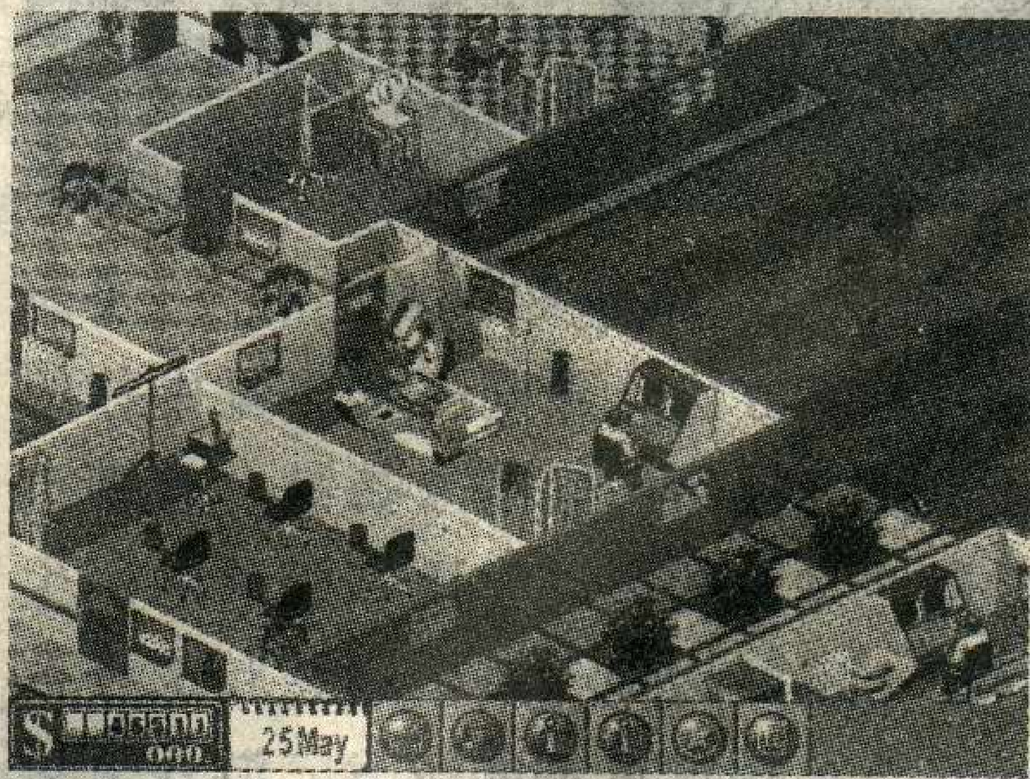
《极道枭雄 Ⅱ》

战争结束了。辛迪加控制了所有的地区，我们可以回家了，是吗？事实并非如此。在电脑游戏界好的游戏的结束就是它的续集的开始。现在牛蛙公司正忙于把他们的《暴力辛迪加(极道枭雄)》升级为《辛迪加战争(极道枭雄Ⅱ)》。在续集中加入了丰富故事情节，更好的图形和新的创意。



辛迪加仍然控制着所有的区域，但情况很快发生了变化。辛迪加的外星勘探组在冰岛地区发现了一些来自外星的东西，在研究中他们研制出了一些来自外星的强大武器，于是他们脱离了辛迪加，组成了一个叫新时代的教会的组织，他们发动了叛变，试图推翻辛迪加的政权。作为辛迪加的老板的你当然不能允许这种事的发生，于是辛迪加战争就开始了，你的任务就是重新控制所有的区域。在游戏中你可以选择辛迪加和新时代的教会中的任意一方。游戏仍然保持了原来的研制武器和人造肢体加强队员装备的部分，但这次你可以在战斗中在城市里搜索到一些外星人的东西，研究它们你可以获得一些更加厉害的武器装备。游戏中的新武器一共有十五种之多。游戏的引擎已经不再是一代中的那种了，二代采用了类似魔毯的引擎，全部的车辆和建筑均以三维的纹理映射多边形制作，而这些建筑都是可以完全摧毁的，由于采用了三维的技术，游戏中可以高低切换视角，但更大的改进还是因为你可以360度地任意旋转地图，这样即使你的队员被建筑物遮住了，你还可以通过旋转地图而重新看到他们，同时游戏画面可以任意地放大和缩小(可以根据你的需要或是游戏自动根据射击距离的远近来完成)。而当你的队员进入建筑物中时，你也可以将建筑物转换为透明效果从而可以清楚的观察他们的一举一动，把一代中的两个最大的缺点弥补了(虽然很多人没有意识到这一点)。同时三维的物体还允许制作真实的光源效果，人和物的阴影都会随光源的改变而随时地变化(而且你可以通过击毁路灯来产生黑暗从而利于隐蔽)。游戏的操作性也有了很大的改进，你可以直接通过数字键1、2、3、4来控制队员，而鼠标双击一个地点你的队员将会自动向其跑去。同时也可以将2名或3名队员进行编组，未来的交通方式也很特别，有隧道、单轨铁路、还有可以飞行的反重力车辆。有一个有趣的改进是被你说服的市民将不再是简单地跟随你，他们将从地面上捡起武器同你一起战斗。游戏中共包含了30个城市中的60多个任务。





《主题医院》

当《主题公园》风靡世界之时，它的制作组并没有躺在成绩上睡大觉，经过两年时间的潜心制作的《主题医院》又将与大家见面了。《主题医院》顾名思义，这是一个经营管理医院的游戏，但它是一个幽默，而又荒诞的模拟医院。不信你看，护士们威胁着要罢工，而你的科研人员们却落后了，一种

新的脱发性瘟疫又出现了，没人知道如何治好它。你必须想办法使候诊室中的病人高兴起来，但直到这个财政年度结束又不想雇佣更多的漫天要价的医生。而医院里却又闹起了老鼠，怎



么办呢？我们的健康保护系统是骗子的阴谋吗？作一名善良的天使，治疗疾病，研究"万能的治疗法"，还是成为一名唯利是图的商人，利用医院大捞一把呢？整个游戏从始至终贯穿着幽默的风格，医生做截肢手术用的是伐木的电锯，而居然有一种病，感染后患者



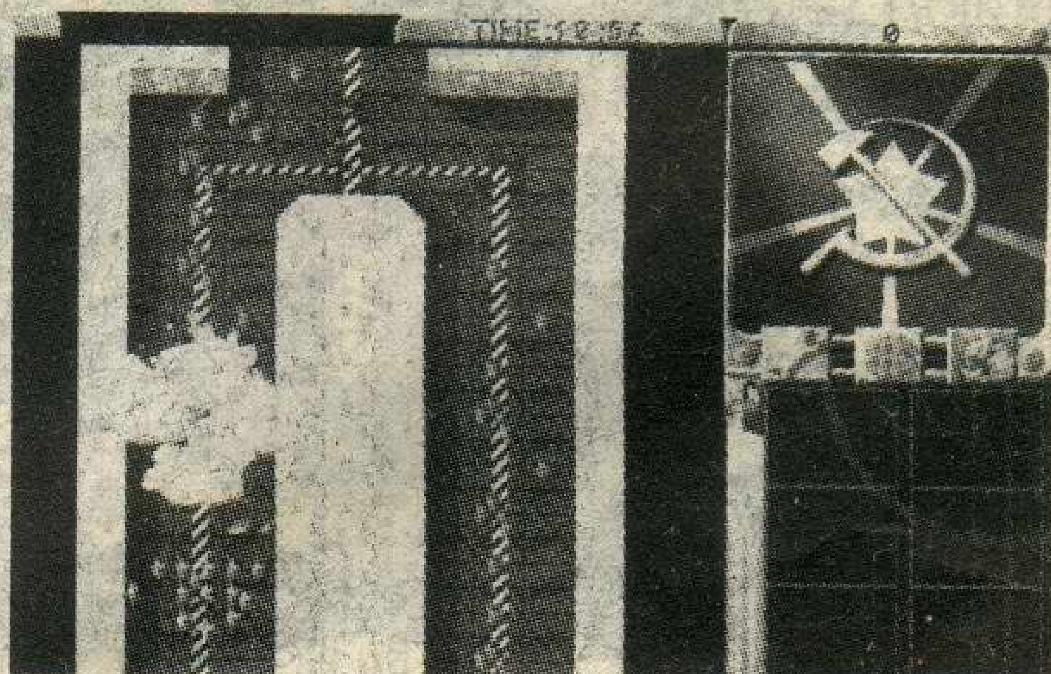
成为隐型人，不过你可要小心，赶快研究治愈的方法，否则不知不觉中你的医院就会被那些隐型人挤满。管理也不是件容易的事，你要训练你的医生和护士还要为他们购置服装和医疗仪器，当然薪水也不能少发。游戏采用SVGA画面，极其精细，小到门把手和注射器都清晰可见。生命在于运动，经营类的游戏也一定要动起来，《主题公园》中活泼可爱的儿童，《运输大亨》中穿梭的车辆和飞机也正是它们成功的重要原因，《主题医院》自然也不例外，在游戏中，你可以看见许多的病人，医生，护士，游戏为他们设计了极高的智能，电脑具有极佳的分时处理能力，他们的行为完全"真实而合理"，你可以看见医生打开文件柜整理文件，为病人量体温，作记录，甚至你会看见他们往可乐机中投硬币，买饮料。而且《主题医院》还有可以4人通过网络或是2人通过MODEM联机对战的功能，这时不光要建设好自己的医院，还要把无望回天的病人打发到对手的医院中给他们找麻烦(真不知医德何在)。

■导游/李伟

《起义》&《红色警报》

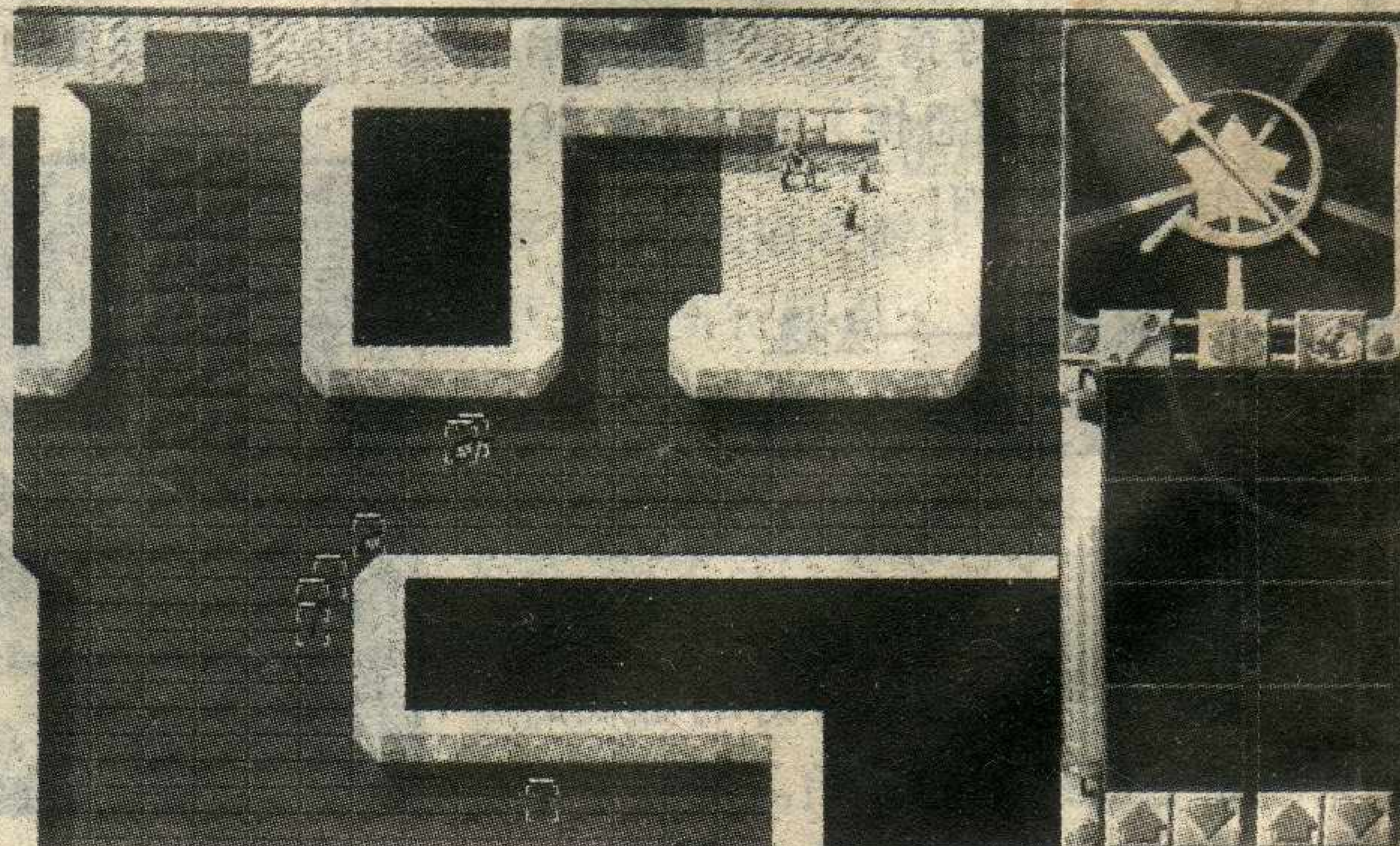
如果说《DOOM》开创了动作类游戏的新时代，那么《沙丘Ⅲ》和《魔兽争霸Ⅱ》又将鼓舞更多的游戏同仁去制作更新的即时作战类游戏。最近几个月，游戏界纷纷扬扬流传卢卡斯(LucasArts)正在制作一个"星球大战"系列的即时作战类(Real－time)游戏，现在终于得到证实。游戏的名字叫《起义》(Rebellion)，将于97年上半年发行。该游戏允许玩家控制帝国军团和起义盟军中的任何一方，完成一系列任务。要想取得最终胜利，帝国军团必须抓住Luke Skywalker、Mon Mothma，或者摧毁起义军总部；而起义盟军则必须抓住Darth Vader，或者摧毁在Coruscant的帝国城市。卢卡斯一贯以制作"星球大战"系列扬名于世，估计这次的新举措又能掀起不小的潮。

既然谈到了即时作战类游戏，不得不让我想起万众期待的《红色警报》(Red Alert)，这里我将向各位玩家介绍关于该游戏的最新消息。游戏发行的时间已初定为11月19日，但是Internet的DEMO版恐怕要等上一段时间才能见到。在《红色警报》中，包括海、陆、空三军，还有一些特殊的兵种，如：间谍、小偷等。间谍可以渗入敌人的通讯中心进行破坏；在多人游戏时，它还能截获对方盟友在通讯时所发的信息。为了增加游戏难度，一些任务增加了计时器，你必须在规定的时间内完成某一任务，可谓时间就是胜利。游戏中有五个国家供你挑选：俄罗斯、乌克兰、希腊、英国、法国。为了照顾网络玩家的情绪，《红色警报》将支持TCP/IP协议和Westwood自己的网络系统，所以你可以通过Internet上Westwood网点来寻找其他的网友进行切磋。与大洋彼岸的玩家决战是一件多么神奇的事情啊，不过我要劝你最好是等水平练到一定程度后再上网，让老外尝尝



我们中国玩家的厉害。最后，我要向你介绍在《红色警报》中出现的两个神秘东西Chronosphere和Iron Curtain是干什么用的。前者可以使盟军传真任何兵种；后者则是俄罗斯的秘密武器，它能够使任何兵种坚不可摧，但只保持较短的时间，由于使用时兵种必须靠近Iron Curtain，而Iron Curtain一般都在你的基地中，所以要想使用Iron Curtain来辅助进攻时，兵种移动必须要快。游戏中地形除了冰川和平原以外，有一些任务是在建筑物中进行的。你必须控制你的部队通过狭长的过道，看起来有一些象《DOOM》。

(本栏责编：阿魔)



日本游戏日本话

■文/慕容

颇有一些人爱看原版的外国电影，据说那样能够体会精彩对白之原汁原味。然而在电玩界却颇有一些人最烦原版的外国游戏——主要是日本游戏，当然此处之"原版"乃指未被汉化而非"正版"之意。个中缘由不言自明，日本游戏中的日文实在是没几个人能懂。

即便是制作中国历史题材的游戏，日本人也是不为中国玩家考虑的。但《三国》中的人物满嘴日本话，总让人感觉哪儿有点不对劲。一天突然想起：三国时期的日本是什么样子，日语又是处于什么状态呢？①也许日本人只做自己的战国游戏而不做中国战国、秦汉游戏是明智的，因为倘那位徐福先生带领千名童男童女东渡前操一口日本话向嬴政辞行，那岂不是有点滑稽？

事实上，中日两国文化渊源之深是众所周知的，而最深的莫过于文字缘了。日文的片假名、平假名分别来源于汉字楷体、草体的偏旁部首，而汉字训读法自古时读解中国典籍一直沿用至今。在日本游戏的文字、对话中可以见到两种情况：一是没有整个的汉字，满屏皆是似曾相识的七零八落；二是有相当数量的汉字。很多玩友更容易接受后一种游戏，因为连蒙带哄能明白大概意思，游戏进程中不仅难度有所降低，甚至还可以品一下故事情节和人物对话的滋味。日久天长不少玩友都知道"面白"是有趣之意；"手加减"为比试等等。这不禁令人想起了梁启超等老先生们的"和文汉读法"，当年他们便是用这囫囵吞枣的方法阅读了很多日本书籍。比如"军事"这样的日本造汉字词汇，中国古书中是没有的，但一看便能明白。于是乎百年前"社会"、"科学"、"主义"、"技术"等东洋新词在中国登陆，随"西学东渐"之风迅速地弥散开来了。

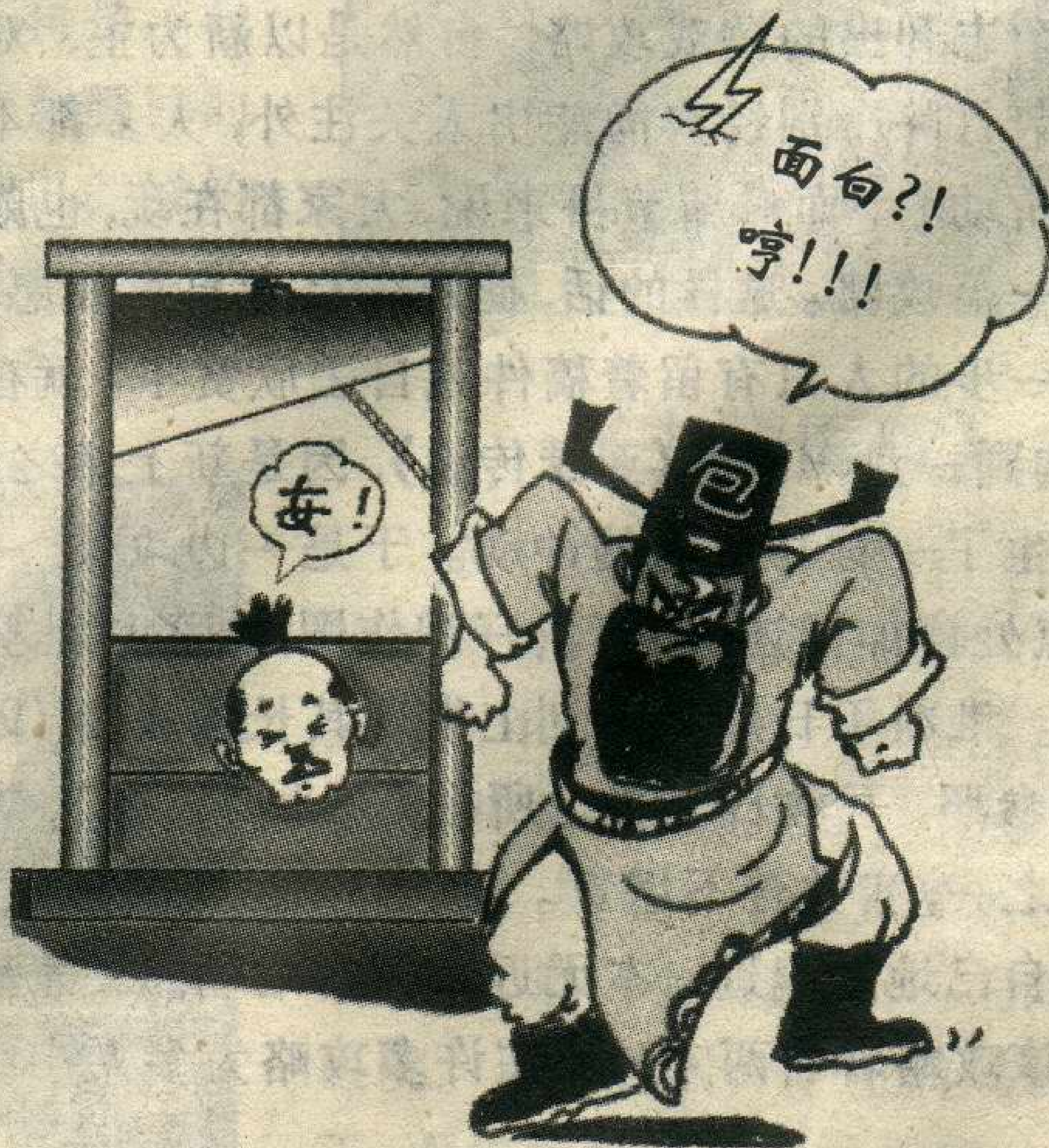
当昔日的大量外来词汇被消化吸收之后，附着于新型传媒的象征外来文化的又一批语词等待人们梳理。以游戏玩家为例，近几年什么"人气"、"热中度"之类，让圈外人一头雾水，那"电玩一族"的说法，更是出自扶桑。②这真是日本游戏日本话熏陶出来的结果。如何正确认识对待外来文化是全社会的话题，游戏界自然也不例外。

不过本文的话题并不想扯得太远，还是说游戏中的文字罢。别看日本游戏里全是日本话，随便找个日本人来他未必全看得懂，因为这其中夹杂着极多的"外来语"。这"外来语"可说是相对日本而言的"外来文化"了。在"明治维新"后的一百多年里，日本汉学渐衰，而对西欧的学习一天天虔诚得无以复加，日本的外来语词典也越来越厚并随科技发展不断繁衍出新生词汇。在RPG游戏中大量人名、地名、道具名全是外来语，一些词令懂日文的玩家也无所适从——词典中根本没有。可以这样说，想看懂一个日本游戏，至少会两门外语：日语和英语（有时还会用到法语、西班牙语……），当然从学习的角度看这不是坏事。

语言文字是文化最明显的体现，从日本的语言文字可以看出，日本文化是一种极为奇特的文化。日本学中国、学欧美，好象没有多少东西当初就是自己的，但在日本国民中存在着一种"独一无二"的情结。今年有个超任游戏《鲁多拉秘宝》，其魔法设计采用了"言灵文字"系统，可将各种"言灵文字"随意组合，魔法效果花样百出。这所谓"言灵"是什么呢？原来这是日本的一种玄而又玄的说法，即日语中有其他语言所没有的"灵"，因此学起来才特难。日语中虽借用汉文西文，但不能表现"言灵"，那"言灵"寓于纯粹的日本语言里。在著名的《日本·权力构造之谜》一书中，荷兰学者沃尔弗雷指出："在日本人具有优秀的独自性这种战前意识形态中，'言灵'是重要的神话性要素。""日本教师、报纸、电视节目一贯在让人记起日本文化是独一无二的，思考方法、习惯、生活的方式是独特的。"看来即使在游戏中日本人也不会忘记这一点。而我们呢，在游戏的世界进进出出，我们还记得那些不该忘记的事吗？

注①：据说在公元400年时出现了日本历史的首次确切记载，当时的中国处于东晋隆安年间。

注②：日本作家太宰治为自己一本绝望情绪强烈的小说取名为《斜阳》，时值1947年，"斜阳族"的说法在日本风行一时，后又有"暴走族"、"上班族"等。



漫谈写作攻略

■文/半解

作为一名游戏玩家，很早便想就某些游戏写出一二攻略文章与其他玩友相交流。但尝试再三，却颇感攻略写起来并不象读人家作品时那般轻松，很有灰心之念。

首先说某些游戏的攻略很不好写。在RPG方面，SFC上近一年推出的许多作品均采用了超大容量，除画面与音效制作得美奂绝伦外，多半都加强了故事结构的复杂程度，以提高节目的耐玩性。诸如普遍采用多线制的情节发展，产生多种结局。如《时空之轮》中根据玩家的不同选择，共有14个隐藏剧情及9种结局出现。二是增加出场伙伴的数量。如《浪漫沙加Ⅲ》的出场同伴多达31名，且每人又有不同的出现地点及携带阵型，使得四处寻人成为一件乐事。再有增加职业的选择与升级。在《圣剑传说Ⅲ》中最终职业达24种之多，加之复杂穿插的相互转职网，更加令玩者的视野迷离。凡此种种，使得这样的节目在仅一、两遍清版的情况下，绝难通窥全貌。若多次重复以求穷尽，在意志上又很难坚持下去，我等业余玩家毕竟是要凭兴趣进行游戏的。关于上述一类游戏在杂志上刊载的完全攻略，笔者以为若非有专门材料供参考，便是作者的游戏功底至深至厚。在RPG以外的一些节目的难度也并不低。如ACT类名作《超级大金刚2代》，传闻全部打穿要百多小时且难点密布；而SLG节目中的《大战略Ⅱ》(MD)在剧情模式中须上千机时方能爆机，先就让人望而却步。

抛开上述这些本身难度大、攻略不好写的游戏，再谈一些较易攻关的节目。这些节目相对情节单一，出场伙伴固定，写这类攻略时又存在易与他人选材雷同的问题。

眼下杂志刊出的游戏攻略，自然是以新为主，对于多年前的旧节目除个别经典尚能引人关注外，大多都不为作者及读者所动心。而对新节目来说，大家都在玩，也颇有些人在同写一篇攻略。这样的话，捷足先登者自可如愿，至于那些迟来一步的人只有留着稿件独自去欣赏了。就在前些时日，我购到一盘MD卡《亚瑟传说》，因是新上市之作（本地），便产生了一种写攻略的冲动。于是一边攻关，一边笔录，于难点处详加记述，迷宫内仔细作图，准备以此交天下志同之士。谁料不日即从本刊上发现其长篇攻略（96年4期），仔细参照，吾数日攻关之所得（八小时之外），方及全程的三分之一，实觉苦不堪言。气定神闲后慢慢思索来由，觉得一因自己地处偏远，本无近水楼台之利；又兼只能孤身夜战（该攻略署名两人，现在许多攻略为多人小组合作完成），以至贻误战机，屈居人后。念此及彼，在众多玩友中，象我这样有意成文却因不合天时未果而终者，想来不少。

游戏攻略的“撞车”实在已经成了一种普遍现象，我以为要想加以避免，而又无法在抢第一手资料上有所改观，似乎只有在玩时比别人多下一些功夫。细心去观察，注意到大家都忽略的细节，深度挖掘，言他人所未言。这样亦可在拾遗补充、《难症会诊》上做些文章。其实就攻略本身而言亦有其局限性。攻略的格局及注解的密度本无固定标准，或言无不尽、或大叶粗枝，各有特色，真正的完全攻略是不存在的。对于同一个问题，一些玩家可能在不经意间便化为乌有，而另一些玩家却百思不得其解。令人深思的是笔者常在与其他玩友们切磋时发现，那些致使他们攻关半途而废的疑症，往往不是经典的谜题，多为细枝末节未尝用心所致，这样就算遍查多家资料仍不会获得答案。此时长篇详解便形同虚设，反不如一些专题专解来得直接。

不过攻略做为电玩文章中的大员成长至今，繁荣如斯，毕竟有其不可取代的功用。因此，最后笔者想再谈谈关于攻略的模式。

攻略的表现方法复杂多样，以笔者观察，比较典型的写法有两种，分为攻关型和故事型。攻关型的特点是语言精炼，多以条款或图表式样出现，只对每处重要人物、道具和事件一语带过，不涉旁务。这样的格局对记述故事情节自然欠缺，没玩过的读者阅读时如捧天书，是很难从中提起兴趣的。不过其做为“攻略”却颇具实用性。剪掉那些冗长芜杂的枝杆，专于关节处下工夫，以点构线，不失为高明之举。对故事型攻略而言，则在辅助游戏的同时具有很强的可读性。将诸位主角天南海北的经历，逐一记述，巨细无遗，俨然一幅长卷山水图。即使是初次谋面，亦可津津有味地望文生义一番。此种攻略一般以章回段落来分述，将所闻与所感同表，初学者多以此写法起家，其不足之处为过于重视剧情发展及背景交代，攻关成份相对较少或者言之不确。文中记述的许多故事，玩家在游戏时同样可以获知，而掣肘之处，却往往找遍字里行间而无从寻解。望着作者兴致勃勃的描写，自己却毫无头绪，不免裹足怅然。

以上两种攻略写法各有利弊，如何选取，玩家自能从中见仁见智。随笔至此，暗想自己至今一文未发却罗嗦这许多，不禁汗颜。便谨以此文与那些发表过攻略及尚未发表但有志于此的玩友们共勉。

游戏梦工厂

浅析游戏开发平台

■文/黄明

相信众多的游戏迷沉醉于电视游戏和电脑游戏中的虚幻人生时，多半会思考这样一个问题：这些高速流畅的精美画面和巧夺天工的人工智能是如何实现的？稍有计算机基础的玩家很可能尝试自己编写一个游戏，于是找来一大堆相关书籍开始编程，然而事情的进展远没有想象中顺利，历经千辛万苦后发现自己的作品最多不过达到“挖金子”、“吃豆”等早期 ATARI 游戏的单调效果，稍复杂一点的游戏则时快时慢，根本谈不上游戏性、可操作性等游戏迷们常挂在嘴边的“术语”，于是兴趣大减，久而久之，编游戏便成了一个遥远的梦。

编游戏真的这么难吗？当然，开发一个成功的商业游戏对于普通玩家来说绝非易事。编程本身就是最大的挑战，因为游戏的表现和内涵都必须通过程序员来实现，过去那些色彩单调、内容简单的小游戏毕竟已进入博物馆，现在的游戏无一不是由上万句、几十万句代码构成的大型软件包。何况除了程序员，编剧、策划、美工、音效、甚至演员都唱着重头戏，普通玩家甚至小型软件公司不太可能将所有条件一一满足，更不可能象 ORIGIN 公司那样在推出“银河飞将 4”时专门发射一枚火箭去拍摄太空实景 。不过，无论多大的公司都有着“从小变大，由弱变强”的“LEVEL UP”过程。有着一定天分和吃苦耐劳精神的游戏迷只要方法得当，不耻下问，敢于投资，还是可能集编剧、策划、美工、程序员、音效师于一身，摸索出一条艰辛的游戏之路的。这里就向有志于斯的游戏迷们介绍一下编写游戏的基本要求。

首先要有适合的开发平台。玩游戏时大家可能会体会到电视游戏 (VIDEO GAME) 和电脑游戏 (PC GAME) 的巨大差别：电视游戏角色动作的操作性、卷轴的流畅性、画面的像真度 (电视色彩和灰度是无限的) 均因利用了硬件特性而大大优于同层次的电脑游戏；而电脑游戏则有着良好的可扩充性，没有诸如角色分辨率、最大卷轴数等种种限制。其实，大多数游戏程序的开发都是在个人电脑或工作站上进行的，即使是电视游戏，其程序的描述和编译与我们通常编程并没有本质区别。当然对于个人电脑而言，由于硬件的先天不足，如果没有专门的硬件配合 (由游戏机硬件厂家提供)，电视游戏程序即使由游戏机厂商提供的开发系统编译通过也未必能在电脑上仿真运行。因此对于普通游戏迷而言，想迈入游戏软件开发大门只有从电脑游戏开始。另外，由于普通玩家不可能一开始就拥有诸如 3D 引擎、SVGA 显示卡控制、高速卷轴等相当的软件技术，想开发对速度要求很高的游戏是不太容易的，因此建议玩家还是从 RPG、SLG、ADV 等对速度要求不太高的游戏形式开始入门。

硬件平台当然最好是 SGI 工作站或 DEC 的 ALPHA 系列 (开个玩笑)，不过对普通玩家而言不太现实。MACHITOSH 也不太符合国情，好在 PENTIUM 的面世给我们带来了不少方便。要开发游戏，建议使用 PENTIUM100 以上或 PENTIUM PRO 芯片 (千万不能是 REMARK 过的伪劣产品，那样会对浮点运算产生许多不良影响，另外虽然近来 CYRIX 的 6X86 系列价格较优，但和图像密切相关的浮点运算性能相当“面”，也不太适用于游戏开发)；内存至少 16MB，最好 32MB，这是因为开发游戏往往需要多任务环境；硬盘建议 2GB，便于存储大量的图形库，音效库；显示卡最好配上 2M 以上带 2D 或 3D 加速的 VRAM，建议用 S3 系列；其余 16 位声卡、4 倍速以上 CD-ROM 等可按一般多媒体电脑设置。有条件的还可配上视霸卡、彩色扫描仪、MIDI、甚至数字照相机等设备。

操作系统用高版本 DOS 当然可以，但在这里建议用 WINDOWS95 或 WINDOWS NT 3.51，这是 32 位的多任务多用户系统，即使是开发 16 位的 DOS 游戏，多任务、VMM 虚拟机这些特性也十分重要，调试程序时常常因为程序错误导致系统崩溃 (死机)，如果在虚拟 DOS 窗口下运行 (如 WINDOWS 95 的 DOS PROMPT)，程序出错往往只会引起该窗口的关闭，不致引起系统崩溃而不得不重新开机。同时，在多任务环境下，程序员可在一个窗口中编译、修改源程序，然后在另一个窗口中试运行，不用关闭开发平台再运行，这对于提高大型软件的开发效率是很重要的。

软件平台则千变万化，如果只想制作一般的多媒体节目，对交互性要求不高，MICROMEDIA 的 DIRECTOR4.X FOR WINDOWS 是一个不错的软件，只是该软件价格偏高 (数万元人民币)，使用非常复杂，节目的表现力非常有限，对于一般的产品广告、用户指南等多媒体应用绰绰有余，但要想由此编制出商业水准的游戏还远远不够。实际上，尽管“可视化编程”、“不用编程”的广告允斥电脑杂志，可那是对其他应用(如数据库)来说的。要想开发出一定水准的游戏，最古老、最直接、最有效的方法就是一句一句脚踏

实地地编程。

编程语言有很多种，因为需要快速处理大量图像和人工智能，游戏程序语言最重要的就是速度、速度、速度，汇编语言当然是理论上效率最高的，但由于游戏是大型软件，必须采用结构化或面向对象的设计方法，源程序一般不太可能也没有必要全部用汇编语言写成，而是以某种效率较高的高级语言编写主体，遇到硬件接口和一些需反复调用的程序段才考虑用汇编语言完成。实际上不仅电脑游戏，即使是超级任天堂和世嘉土星的大部分游戏主体也是在专用的开发平台下用C语言写成。适合编游戏的高级语言不过有这么几种：C、C++、PASCAL、VISUAL BASIC。C语言是优秀的结构化语言，兼有高级语言和低级语言的特征，可完成大多数汇编语言才能完成的运算，并可直接操纵硬件，灵活运用指针可以产生近似甚至超过汇编语言效率的代码。国外有测试表明：未经优化的普通C代码编译运行后仅比优化的汇编语言慢10%～15%左右。成功优化过的C代码的运行效率往往不亚于汇编语言。笔者在开发VGA0X13模式(320DOT*200DOT*256COLOR)时，曾用多种方法实现写像素这一项极为重要的基本功能，结果发现最快的是C代码而非原以为的嵌入式汇编代码，无独有偶，后来笔者在其他一些资料上也发现了类似情形，可见汇编语言也不是万能的，未经优化好的汇编代码在效率上还不如C代码。C++则是C的超集，除了标准C的功能外还引入了面向对象的设计概念，程序员不必了解他人编写的函数内容，只需了解其用法，程序有良好的封装性和继承性，可有效地减少代码膨胀，C++特别适用于多人协同工作的场合，但是C++由于采用了动态分配内存及虚函数等概念，其代码执行速度比传统的C要慢10%～15%。不过不管怎么说，C++也是运行效率仅次于C的高级语言，考虑到其开发效率上的明显优势，C++和C一样，是编写DOS和WINDOWS游戏的最佳语言。至于WINDOWS、WINDOWS95、WINDOWS NT等操作系统本身的主体部分就是以C和C++代码写成，不仅开发游戏，即使是开发一般应用软件，按国内外一些著作论述，C和C++也是最优选择。PASCAL也是相当出色且较C易学的结构化高级语言，其效率仅次于C和C++。一些对速度要求不太高的游戏(如没有卷轴等要求)也可以用PASCAL完成。

由于游戏需要高效率，C、C++、PASCAL等经优化最终被编译成机器代码以供执行的编译型语言显然比一边由解释程序翻译一边执行的解释型语言更适用于游戏开发。尽管有着广泛支持者(尤其在中国)的BASIC大旗不倒，这些(包括BASICA等)早期的解释型语言实在是无法编写高效率的商业游戏。但不知为什么老是看到用BASIC教初学者编游戏、写动画的文章，《电脑报》甚至不客气地指出这有“误人子弟”之嫌。更有BASIC用户写文章抱怨某种BASIC程序解释运行时“优化”效率不高，试想解释型语言是由驻留的解释程序翻译一句计算机执行一句，并不象编译型语言那样由编译程序将程序员的源程序扫描、重新优化组合形成机器语言，源程序怎样写，机器指令就怎样执行。哪里谈得上什么“优化”效率？除非是“优化”其解释程序。而且传统BASIC不是一种结构化语言，不利于开发较大的软件。不过，MICROSOFT随WINDOWS诞生的VISUAL BASIC倒是一种不错的结构化语言，解释程序也经过了改良，适合开发WINDOWS中的小游戏，如“接龙”、“挖地雷”之类。用户甚至可以在VISUAL BASIC中调用C和C++函数，即在程序解释执行时嵌入真正的机器代码，从而得到较高的效率。当然VISUAL BASIC本质上仍是解释型语言(不象某些专业文章中所说的那样成了“编译型语言”)，其执行仍离不了解释程序即WINDOWS下其专有的DLL动态连接库，效率不是很高。因此想用其开发高速、高效的大型商业游戏也是不很现实的。

较优秀的C、C++开发平台有许多种，国内许多专业和业余编程者最熟悉的莫过于BORLAND公司的TURBO C。编写16位的DOS程序最好用BORLAND C++3.1(与TURBO C兼容)或MICROSOFT C 7.0。就C++代码编译而言，MICROSOFT C 7.0要优于BORLAND C++3.1。但就C代码编译效率而言，BORLAND C++3.1又优于MICROSOFT C7.0。从使用方便的角度而言，BORLAND C++3.1也是更好的选择。不过BORLAND C++3.1中提供的BGI图形函数接口由于考虑兼容性和安全性，在速度上作了牺牲，因而并不适用于游戏开发，仅适用于文章标题等简单的图形设计(坦率地说，一些优秀的程序员甚至讥讽地惊叹道：“BORLAND的家伙们是如何写出这些缓慢的图形函数的？”)。而且BGI也不支持256色VGA模式，更不用说VESA标准和屏后双缓冲区等技术，这在现代的游戏中是必不可少的。MICROSOFT C也提供了一个类似的图形库，并支持256色模式，然而其运行速度的迟缓完全可以和BGI“媲美”。开发DOS游戏最好是自行用C或嵌入式汇编编写直接操纵VGA显示卡的接口函数供游戏程序调用，这对程序员来说是相当的挑战。画点、画线、画扫描线、位图的块传输等函数在游戏中将会被成千上万次地反复调用，这些函数的效率直接影响到整个游戏的画面速度，这些函数最好用汇编语言精心写成。大多数C和C++编译器允许程序员在C和C++代码中直接嵌入汇编语句，这无疑大大提高了C的表现效率。(当然前提是对汇编程序的优化，优化和再优化。)此外，不要指望编译器中的优化选项能帮上太多忙，弄得不好编译器的优化会在游戏中加上一两个找不出原因的BUG。

还有一个年老的DOS问题：640KB常规内存(CONVENTIONAL MEMORY)的限制：DOS在实模式下通常无法对1M以上内存地址寻址，留给用户的只有至多

640KB 可用。即使 640KB 全被使用(这是不太可能的),对追求图像和音响效果的商业游戏来说仍是远远不够的。许多有关游戏开发的书刊都有意或无意回避这一问题。记住:要允许使用者加载他们喜欢的设备:鼠标、光驱、声卡、调制解调器等等,不要指望每个游戏者都会留出 600KB 的常规内存。游戏的常规内存需求最好控制在 550KB 以下,程序员应该利用高版本 DOS 的有关功能,只把程序本身的数据和代码以及调用最频繁的图像载入常规内存(毕竟 DOS 下常规内存速度最快)。而把其余大量图像、字体、音效等数据放入容量可用兆字节衡量的扩充内存 EMS 或扩展内存 XMS。XMS 比 EMS 先进,速度也较快,欧美较新的商业游戏常使用 XMS 而非 EMS,建议使用 XMS。DOS 下使用 XMS 时只能用之存储数据(正符合我们的要求)而不能用之存储程序代码段,我们可以在常规内存中动态分配一小块数据区,供常规内存和 XMS 中不同偏移量的数据段之间的数据交换使用。这些操作离不了汇编语言、段、偏移量、C 语言指针等这些概念。(想一想:能不能用 BASIC 高效地实现这些功能?)另一种方法是局部或全部采用 32 位保护模式编程,这方面的编译器有 WATCOM 的 32 位 C/C++等,大家可能在许多游戏开始时看到"DOS4GW……"等字样,这就往往采用了这一方法。但是这样做,如果在程序中使用内存不当,可能会和 WINDOWS 95 的 DOS PROMPT 产生一些冲突,建议大家即使开发 DOS 游戏,也应能在 WINDOWS 95 的 DOS PROMPT 下顺利运行,免得日益增多的 WINDOWS 95 用户每次玩游戏时都要回到 16 位实模式 DOS 下。

WINDOWS 3.X 由于采用了与设备无关的特性,禁止程序员直接操纵硬件,因此仅利用 WINDOWS API 很难编写出象样的 16 位 WINDOWS 大型游戏。MICROSOFT 随后提供了传输位图效率较高的 WIN G 来设计游戏,效果有了一些改善。如今具有 DIRECT-DRAW、DIRECT-PLAY 等先进游戏接口的 32 位操作系统 WINDOWS 95 已经面世,有经验的程序员可以使用 MICROSOFT VISUAL C++ 2.X、4.X、BORLAND C++5.0 等 32 位开发平台设计出极为优秀的大型游戏。WINDOWS 95 的内存是平铺的,程序员不必象过去开发 DOS 游戏那样不时地忙于 640K 常规内存和 1M 以上 EMS 或 XMS 之间的数据块交换,也不必考虑各种显示卡、声卡的驱动程序,而是可以更加关注与游戏本身的画面、智能和可操作性。

下面谈谈游戏的美工平台。美工的重要性不亚于程序员,许多玩家在初涉游戏编程时可能还体会不到这一点,结果在需要角色出场或播放动画时无所适从。当然从理论上讲任何画面都可以用绘图函数写在程序中,但这在游戏速度上和程序员开发效率上都是不现实的。开发者需要一到两种专门的动画软件绘制动画,再在程序中处理和调用这些动画。动画软件很多,3DS、ANIMATOR PRO、WINDOWS 下的 PHOTOSHOP 等都是功能强大的软件,由此可以生成 PCX、GIF、BMP 等工业标准格式的图像供开发者使用。另外 WINDOWS 中自带的 PAINTBRUSH 功能较弱,一般不建议使用。制作动画是一门学问,玩者可多看书、多练习,自修而成。

最后还有游戏的音效,开发者应有一定的音乐基础,最好会一种和声乐器,如钢琴或吉他等。除了乐感好,应再学一点和声学和配器法的知识。现在的游戏鲜有以 PC 喇叭为主要音源的,开发者应了解各种声卡的驱动程序接口,自行利用中断编写有关音乐函数。当然若在 WINDOWS 下开发音效要容易得多,不但不需要了解声卡的有关接口,作曲也变得相对简单,作曲软件很多——甚至买一个麦克风,拿乐器对着演奏都行(如果有足够大的硬件空间来存储经声卡压缩的数字化音效)——有 MIDI 则最好。

以上的介绍只是开发游戏的一些粗浅知识。相信有志于游戏开发的发烧友可以少走弯路,至少从"吃豆"等小游戏的编程走向"DOOM"编程时不致过于茫然。其实,游戏开发的重要技巧还有许多:自行开发高效率的图形函数、屏后缓冲的技巧、SPRITE 的运用、利用 VGA 硬件和软件的卷轴的多种实现方法、图形特效、3D 游戏设计、POLYGON 和 VIRTUAL REALITY、人工智能等,无一不是令人振奋的话题。当然由于商业原因,普通游戏迷们大都不可能在有关书刊中详细地了解这些功能的具体实现方法,但是,只要有正确的方法论,加上一些耐心和编程技巧(记住:编程技巧是可以不断 LEVEL-UP 的),完全可以开发出真正的高质量的商业游戏。

编者的话: 游戏玩多了以后,不少玩家不再满足于别人提供的精彩纷呈,而想去创造属于自己的绚丽多姿。他们有一个美妙的梦:制作游戏。编辑部不时会收到一些玩友寄来的游戏创意或小型程序,应该说这些玩友的精神可嘉,但游戏的制作绝不是件简单的事。

黄明先生可以算作资深玩家了,因为他已经开始编写游戏,还因为编者在读他的文章时感觉头上蹦出若干"EXP"(一般与高手切磋时方会有此现象)。当然,读罢其文,了解到制作游戏的第一步后,可能一些朋友会有被泼了一盆冷水的体会,于是"梦醒时分,伤心总是难免的"。但只要坚信自己的未来不是梦,抱定"十年磨一剑"的信念,有朝一日你定会品尝到收获的甜蜜。而且随着技术的发展,各种便利实用的软件制作开发工具应运而生,有一天也许会诞生真正意义上的"RPG 工具",我们都有实现梦想的可能。

欢迎朋友们对此栏目提出意见和建议,欢迎赐稿。希望有志于制作游戏的朋友多进行相互的交流,大家协力开创中国游戏业美好的明天。

江湖夜雨 格斗系统大检阅

■文/宁继贤



从1984年11月14日任天堂公司制作出第一款格斗游戏《街头小子》起，十多年中该类型已有了长足的进步，不仅表现为画面、音效、操作性及速度感等方面的改善，也表现在格斗系统的进化过程中。

现在我们先总结一下格斗游戏的基本作战规则。

一、可操纵多名角色对战，控制人数超过清版ACT。

二、一局中先把对手的体力打为零或时间终止时体力多者获胜。

三、体力相同为平局并加赛一局。

四、先赢二局者获胜。

下面将展示一些特殊战斗体系：

1. 辅助技　这个概念最早出现在SNK公司的《饿狼传说Ⅱ》中，当时只有快速退进和回避攻击两种。后演变出反击技(《世界英雄Ⅱ》首创)、空手入白刃(《真侍魂》独有)、躲避技(包括《真侍魂》的滚翻、卧倒和《饿狼传说Ⅲ》中的腰闪等)、浮跃(《饿狼传说Ⅲ》首创)、大疾进和大疾退(《风云默示录》首创)等辅助技。

2. 技术分　包括率先击中(First Bonus)、连续打击(Combo Bonus)和反击奖分(Reversal Bonus)，第一部引用此功能的作品是CAPCOM公司的《超级街头霸王Ⅱ》。

3. 服装颜色变换

通过按键选择主角服装颜色的系统，最先出现在CAPCOM公司的《街头霸王Ⅱ DASH》中。

4. 多重战线　游戏中的人物可以向纵深移动，最早见于SNK公司的《饿狼传说》中，并在Ⅲ代里由二线增改为三线。此外在SNK的另一部作品《风云默示录》中又形成为跳段移动。



5. 变身系统

当主角遭受重大打击体力下降到一定状况或者在使用指令的前提下，他会发生变身，同时攻击力上升，最早出现于《饿狼传说》中。这个最初只适用于少数角色的设定，现在已被ATLUS公司的《豪血寺一族》中多数角色拥有。

6. 多人模式

这种模式同清版ACT一样，可多人同时作战，如二对一或二对二，此功能最先见于《饿狼传说》中。目前运用此模式最好的游戏是MD版的《魔强统一战》。

7. 集气

最初在SNK公司的《龙虎之拳》里出现时，它只是一个为发气功拳而设计的功能。现在演变成一种仅用来发超必杀技的能量槽。

8. 多层战场

与多重战线不同，它不同时出现于画面中，只有当对手被重拳打飞时才显出上层及下层战场。此系统由ACCLAIM公司的《真人快打》系列所独有。

9. 终结技

当对手体力值为零后，输入一组指令来达到某种结局的设定。例如残杀对方、变成婴儿等，以《真人快打》系列为首的一批美式游戏多有此项设计。

10. 死亡擂台

场地四周有障碍物，碰到会大量失血。SNK公司的《世界英雄》系列独有。

11. 挑衅系统　通过按键来激怒对手的方法。最早出现在《饿狼传说》系列中，后被多部作品仿效。

12. 放缩机能　通过镜头变化产生切近、拉远的效果。有此设定的最早游戏为SNK公司的《侍魂》。

13. 腕力对决　当双方靠近时，会进入相持状态，力量大的一方将震落或打断对方的武器。最早见于SNK的《侍魂》中。

14. 弱点设定

每名战士都有其弱点，哪怕被轻拳击中，这些地方也会发出闪光，而且覆于其上的装备将被损坏。如连续被对手击中弱点，就会导致昏迷且受创比其它情况大。是DATA



EAST公司的《斗士的历史》所独有的系统。

15. 飞行道具击回 这里的飞行道具是指某些武器，如手里剑，而不是气功拳。此项设定最初由《世界英雄Ⅱ》所特有。

16. 体力显示关闭 关掉体力显示槽，是《世界英雄Ⅱ》独特的创新。

17. 隐藏人物 只有具备一定条件或使用某种秘技才能使用成战斗角色。第一位隐藏人物是SNK公司《饿狼传说SPECAL》中的坂崎良。

18. 超必杀技

最早出现于SNK的《龙虎之拳》中，当时设计成当气力升满时方可使出。后来又演变出一种叫潜能力的超必杀技，它出现的前提是体力变红且气力集满。

19. 秘宝

战场中会不时出现许多宝物，如食物、金币等，这些物品大多用来补充体力、增加得分和障碍战斗。拥有此项设计的最早游戏为SNK公司的《侍魂》。

20. 愤怒 只要被击中主角的愤怒值就会相应增加，当到达极点后攻击力将大幅度提升。《侍魂》独有的创新设计。

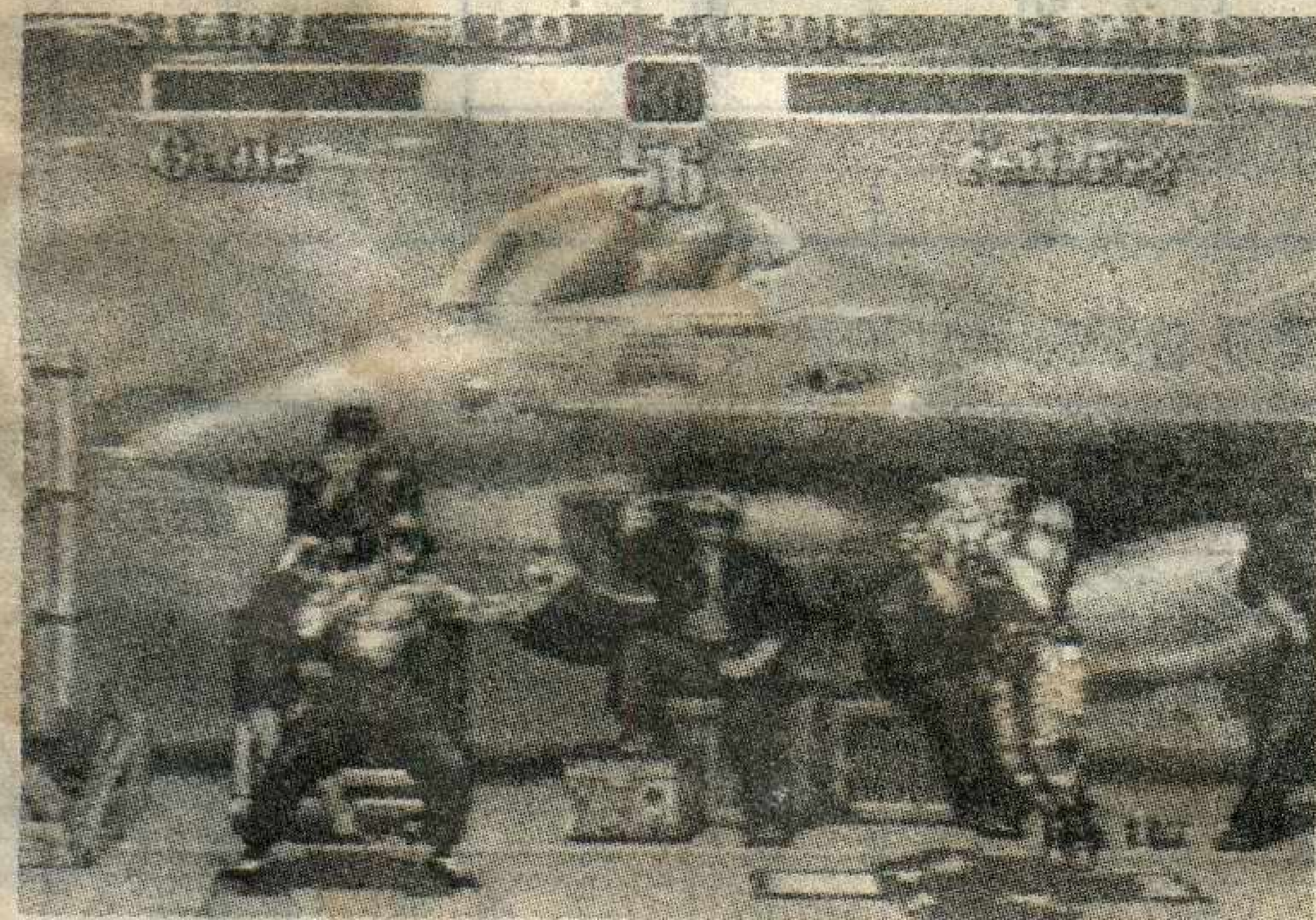
21. 广阔场地 在ATLUS公司的《豪血寺一族》中，屏幕两端的障碍物都可以被打碎并出现一个更为宽阔的场景。

22. 场外出局 同上，画面两侧也有障碍物，但它们打碎后会出现水塘、火坑等死亡场地。由SNK公司的《饿狼传说REAL BOUT》所首创。

23. 背景变化

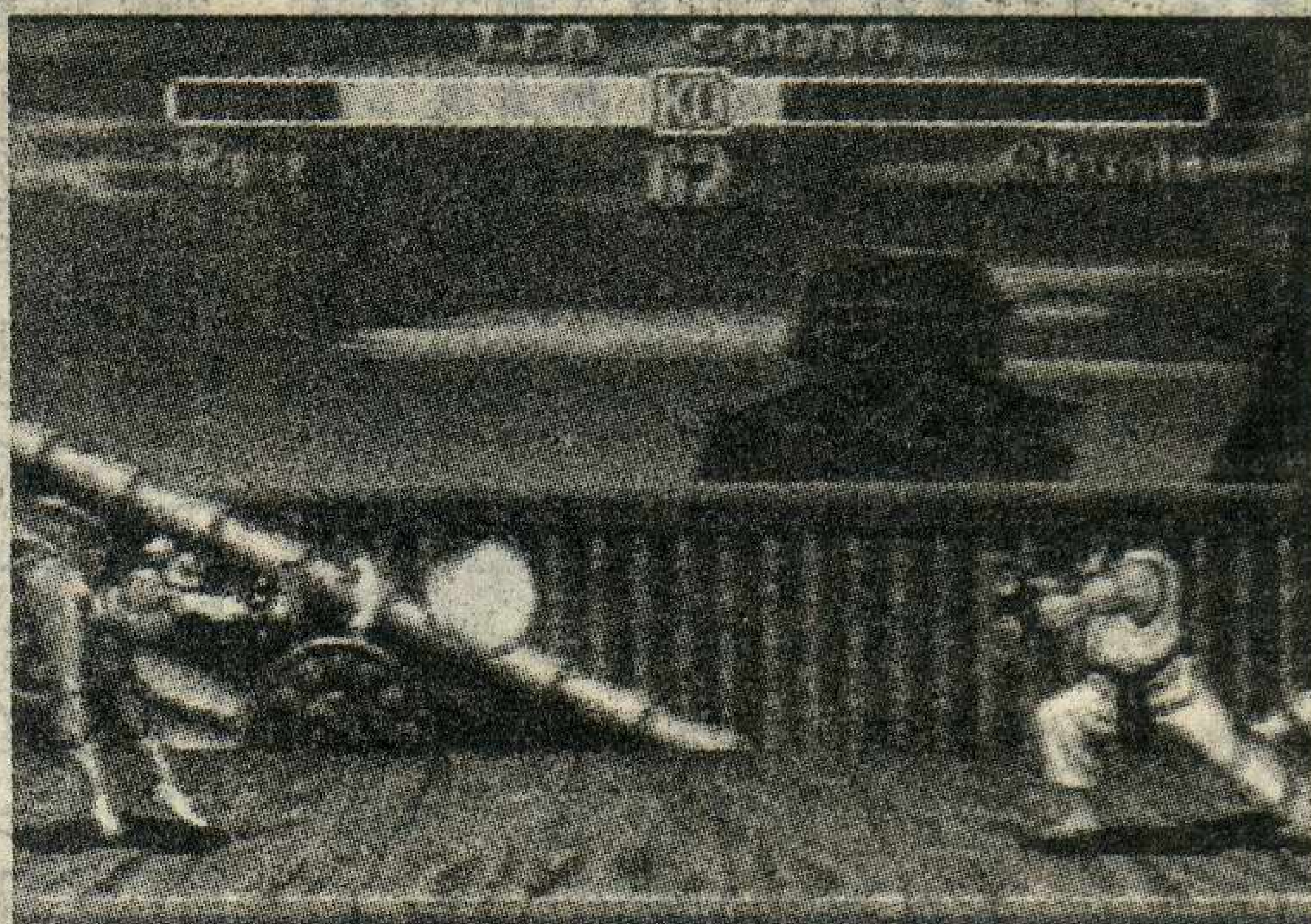
当主角使用超必杀技战胜对手时，背景画面将发生很大的变化。最先由CAPCOM公司的《超级街头霸王ⅡX》拥有。

24. 必杀技残像



当角色使用必杀技时，出现主角动作轨迹的设计，最早也由《超级街头霸王ⅡX》拥有。

25. 人物特性设定 在SNK公司的《世界英雄ⅡJET》中，各角色通过调整速度、力量、防御三方面的比例，而构成多种组合的特性设定。



26. 自动操作

主要表现为CAPCOM公司《街头霸王ZERO》中的自动防御等。

27. 空中防御

由CAPCOM公司《恶魔战士》首创的全新系统。

28. 团体战

最早出现在家用机上，可自由选配角色对战。

29. 虚招 用与必杀技相同的指令但不同按键组成的伪必杀技系统，最先见于SNK公司的《真侍魂》中。

30. 对极选择 在SNK公司的《斩红郎无双剑》中，我们要对所有使用的武器进行"修罗"及"罗刹"两种剑质的选择，选择的结果会对人物的特性有所影响。"修罗"适于空战，"罗刹"适于陆战，而且必杀技的出法也大不相同。

31. 必杀技输入时间

在某些系统中玩家可通过按键使画面静止，在规定时间内输入指令，为CAPCOM的《街头霸王ZERO》所独有。

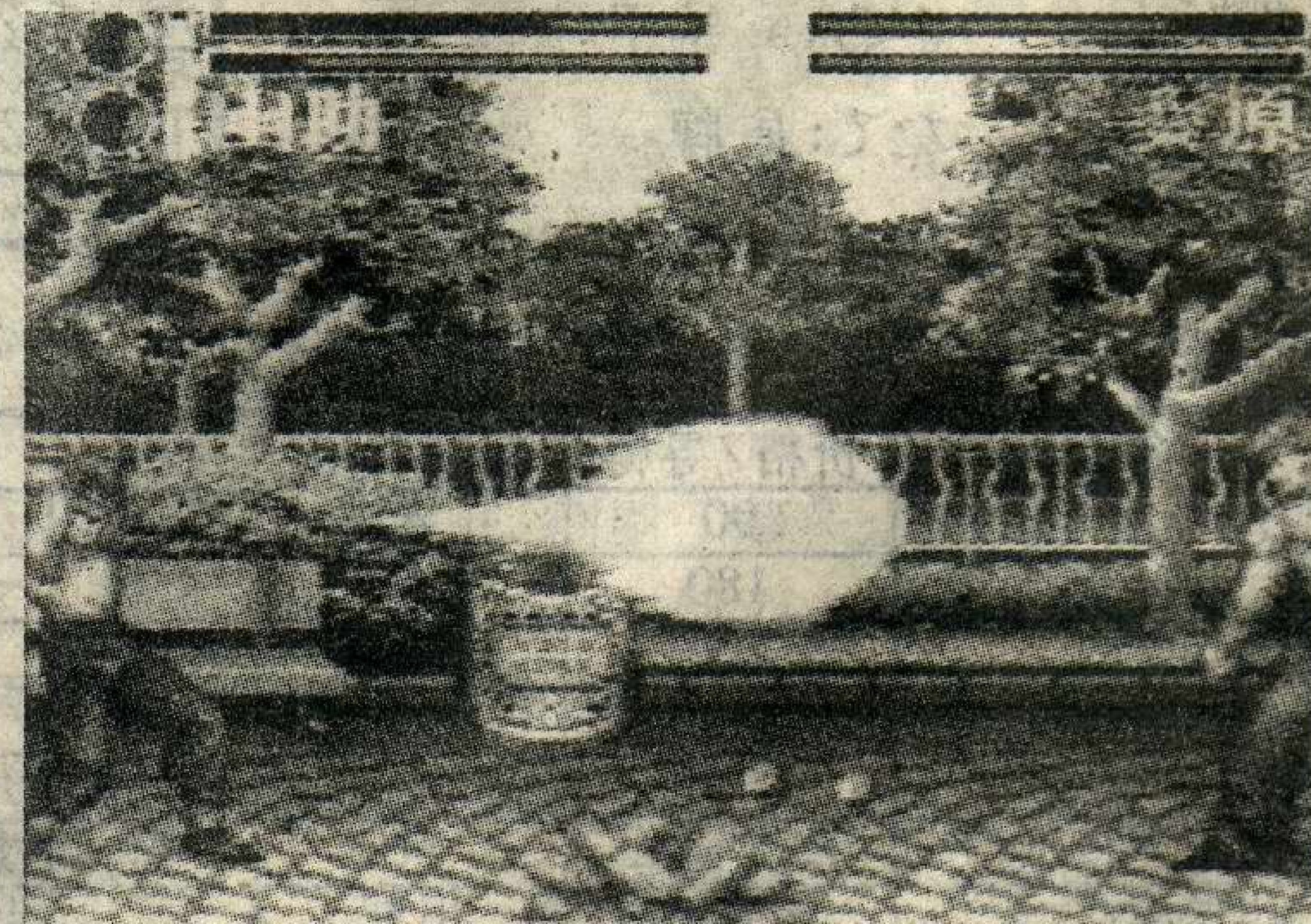
32. COMBO 只要连续按键便能使出的连击技，最早出现在《饿狼传说Ⅲ》中。

33. 终极K.O. 在战斗中用超必杀给对手以致命一击，使其体力空档后透支。SNK公司《龙虎之拳外传》中的独特想法。

34. 助太刀 当主角被打倒且体力变红时，派另一位角色上场援助的设定。最早见于SNK公司的《'94格斗天王》中。

35. 特殊积分

在任天堂公司的《杀手学堂Ⅱ》中，游戏结束后除一般的得分排名外，还加入了连击、速度等排名。



编者按：本刊曾在95年第3期刊登过《DQⅢ》的攻略，时值今日，仍有很多玩友沉浸在勇者冒险的世界中，没办法，经典毕竟是经典。年末这款《DQ》中最出色的作品将在超任中推出，这里登出《DQ3》资料，也算是让大家"温故而知新"罢。

《勇者斗恶龙Ⅲ》资料

文/许昱民

机种 FC
类型 RPG
厂商 ENIX

一．指令集(コマンド)

1. 移动时指令

はなす：询问
つよさ：状态
そうび：装备
じゅもん：咒语
どうぐ：道具
しらべる：调查

2. 战斗时指令

たたかう：战斗
じゅもん：咒语
にげる：逃跑
どうぐ：道具
ぼうぎょ：防御

二．角色参数(つよさ)

ちから：力量
すばやさ：速度
たいりょく：耐力
かしこさ：智慧
うんのよさ：运气
さいだい HP：最大 HP
さいだい MP：最大 MP
こうげきか：攻击力
しゅびか：防御力

三．装备(そうび)

ぶき：武器
よろい：铠甲
たて：盾牌
かぶと：头盔

四．兵器谱(ぶき) 注：全员指勇、战、僧、魔四人

名称	价格/寻得	攻击提升	装备	译名	特殊作用
ひのきのぼう	5	2	全员	桧木棒	
はやぶさのけん	25000	5	勇、贤	素早剑	攻击2次
こんぼう	30	7	勇、战、僧	木棒	
どくばり	10	10	魔	毒针	可致死(1%)
どうのつるぎ	100	12	勇、战、僧	铜剑	
せいなるナイフ	200	14	全员	圣刀	
まどうしのつえ	1500	15	魔	魔导士之杖	使用攻1人
あまぐものつえ	精灵女王居	16	僧	阴云之杖	换虹雨
とげのむち	320	18	勇、战	刺鞭	
くさりがま	550	24	勇、战、僧	锁链刀	
てつのやり	750	28	勇、战、僧	铁枪	
てつのつめ	770	30	武	铁爪	
いかづちのつえ	スー	30	贤	雷神杖	使用攻1组
はがねのつるぎ	1500	33	勇、战	钢剑	
さばきのつえ	2700	35	僧	审判之杖	使用攻1组
てつのオノ	2500	40	勇、战	铁斧	
おおばさみ	3700	48	战	大剪刀	
ガイアのつるぎ	咒封岛	48	勇、战	盖亚之剑	火山喷发
りりょくのつえ	2500	55	僧	理力之杖	用MP3
おおかなづち	6500	55	战	大铁缒	
くさなぎのけん	ジパンゲ	63	勇、战、贤	草雉剑	使用降防
ゾンビキラー	9800	65	勇、战、僧、贤	屠僵尸剑	
ドラゴンキラー	15000	77	勇、战	屠龙剑	
いなづまのけん	魔域洞	85	勇、战	闪电剑	使用全打
まじんのオノ	ネクロゴンド	90	勇、战	魔神斧	
らいじんのけん	?	95	勇、战	雷电剑	
はかいのつるぎ	45000	110	勇、战	破坏剑	被诅咒
おうじゃのけん	35000	120	勇	王者之剑	使用攻1组
もろはのつるぎ	大魔宫	诅咒		双刃刀	

五．防御类

1. 铠甲(よろい)

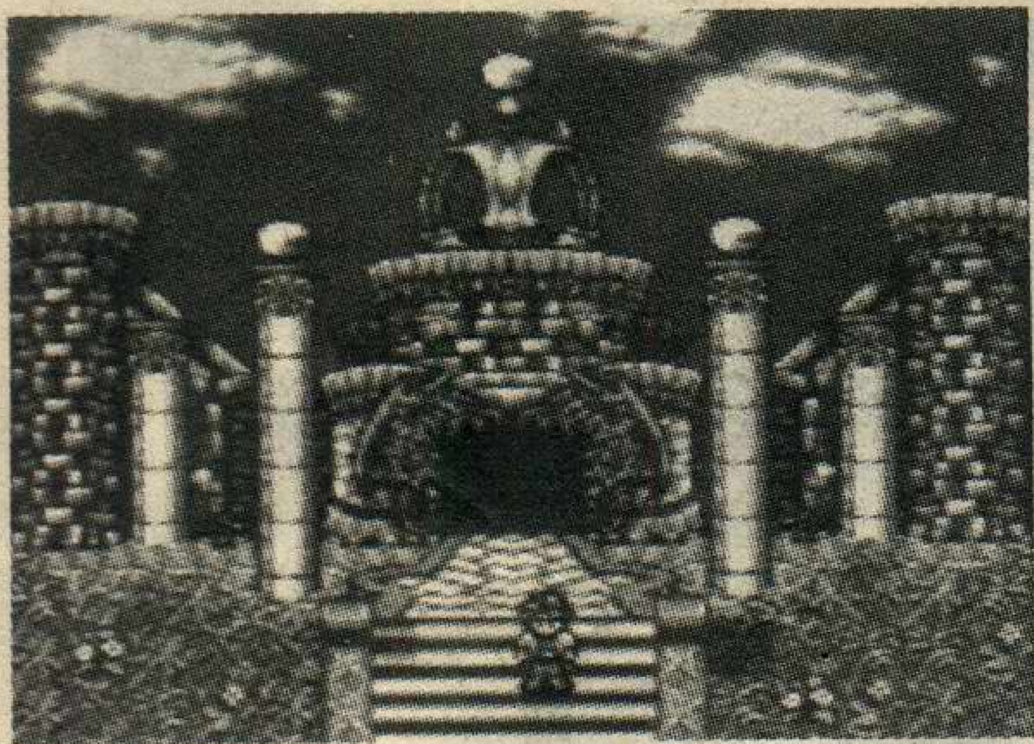
名称	价格/寻得	防御提升	装备	译名
あぶないみずぎ	78000	1(变性)	僧	危险的泳衣
ぬのふく	10	4	全员	布衣
たびびとのふく	70	8	全员	旅人的衣服
けいごき	80	10	武	武术服
かわのよろい	150	12	勇、战、僧	皮铠甲
ぬいぐるみ	サマンオサ洞	15	全员	猫的布娃娃
こうらのよろい	300	16	勇、战、僧	龟鳞铠甲
くさりがたびら	480	20	勇、战、僧	锁子甲
みかわしのふく	2900	20	全员	防御衣
てつのまえかけ	700	22	商	铁围裙
ぶとうぎ	800	23	武	激斗装
てつのよろい	1100	25	勇、战	铁铠甲
はでなふく	1300	28	游	华丽的衣
まほうのほうい	4400	30	僧	魔法衣服
はがねのよろい	2400	32	勇、战	钢铠甲
てんしのローブ	3000	35	僧	天使之衣
まほうのよろい	5800	40	勇、战、僧、贤	魔法铠甲
みずのはごろも	12500	40	魔	·水羽衣
ドラゴンメイル	9800	45	勇、战	龙鳞甲
だいちのよろい	回音洞穴	50	勇、战	大地铠甲
やいばのよろい	魔域洞	55(反弹)	勇、战	刀刃铠甲
じごくのよろい	暗黑洞穴	65(诅咒)	勇、战	地狱铠甲
ひかりのよろい	精灵塔	75	勇	光明铠甲

2. 盾牌(たて) 注：全员指勇、战、僧、贤四人

名称	价格/寻得	防御提升	装备	译名
かわのたて	90	4	全员	皮盾
せいどうのたて	180	7	全员	青铜盾
てつのたて	700	12	勇、战	铁盾
みかがみのたて	8800	30	全员	镜盾
ちからのたて	15000	40(+HP)	勇、战	力量之盾
ゆうしやのたて	禁咒洞穴	50	勇	勇者之盾
なげきのたて	大魔宫	诅咒		叹息之盾

3. 头盔(かぶと) 注：武术家不能装备

名称	价格/寻得	防御提升	装备	译名
かわのぼうし	80	2	全员	皮帽
きんのかんむり	シャンパーニ	6	全员	金皇冠
ターバン	160	8	商、游	头巾
てつかぶと	2000(黑价)	16	勇、战、僧	铁头盔
てっかめん	3500	25	勇、战	铁面具
はんたゃのめん	ジパング	诅咒		女鬼面具
ふこうのかぶと	ネクロコンド	35(运气0)	勇、战	倒霉头盔



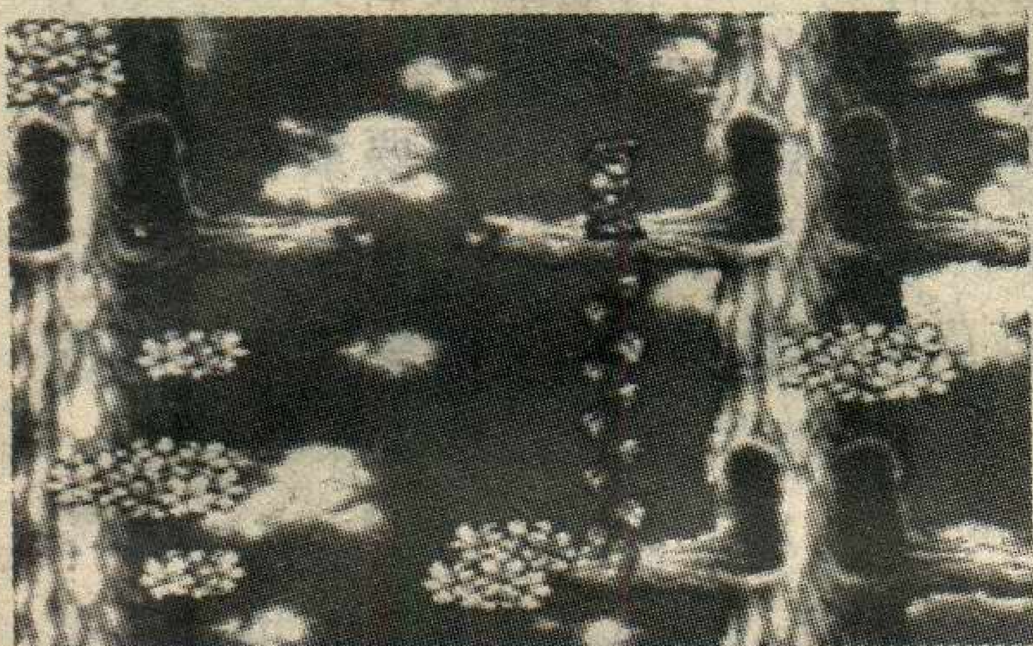


机种：MD　类型：RPG　发售：1996　■文/王冬

记得去年，当MD的第一部中文原创RPG《悟空外传》发售时，无数玩家为其所吸引。不久，《亚瑟传说》的推出再次造福玩友。而今，其续作《太空战士》登场了！

STORY

这是一个结合了魔法与科技的文明世界，当文明发展到了某个阶段，掌握科学之力的人与持有魔法之力的人，开始因理念的不同而分成了人类与魔族两大阵营；人类继续以科技来发展自己的文明，而魔族则以魔法来架构自己的世界。



这种平衡并没有维持多久，科学力量渐渐地凌驾于魔法力量之上。随后，以科学发明的终极兵器出现了。具有讽刺意味的是，人类并没有因此得到什么好处，在一次战争中，终极兵器因失控而在瞬间将整个世界毁灭，所有的文明也毁于一旦。

几千年后，人们早已将此事遗忘，直到有一天，沉睡于地下的古代科技遗物被挖出，人类又要重蹈覆辙了?…

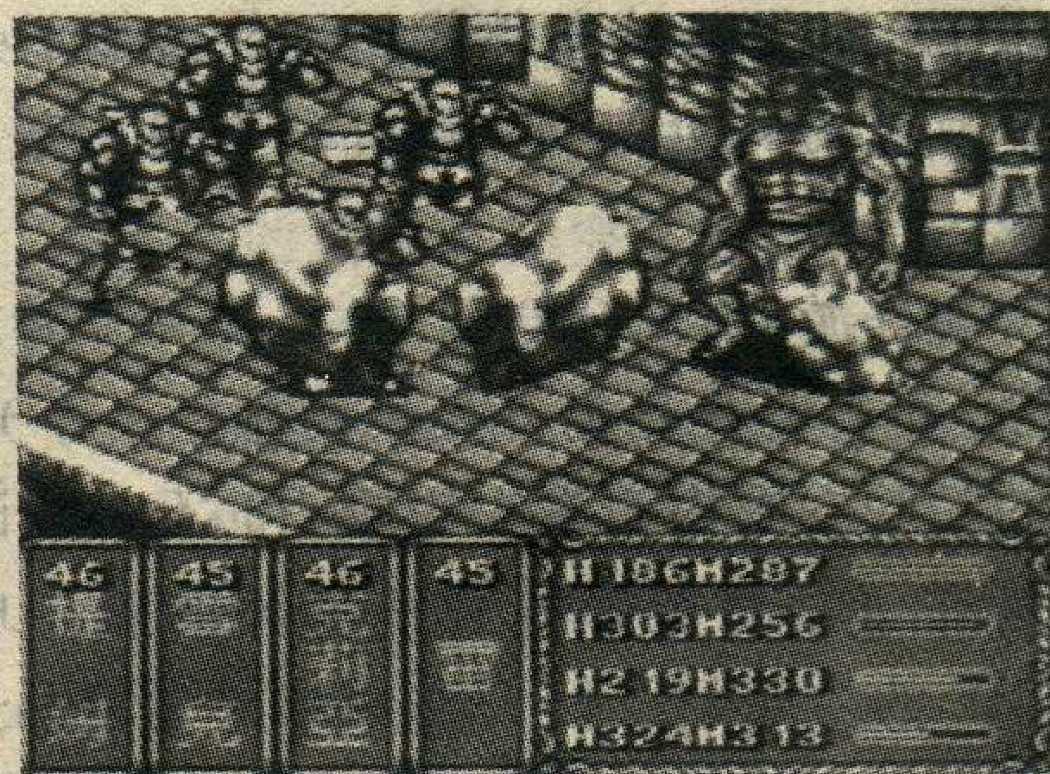
不知从何时开始，世界矗立起四座神秘的神殿，控制着大自然的力量。人类倚借着四座神殿，产生了四个国家。克鲁兹国位于月之神殿的守护范围内，操纵着水之力，呈现着如水乡泽国般的美丽景象；处事富于魄力的伽利安国，因境内日之神殿的炎之力而呈现一片热带沙漠气候，是个团结强悍的国家，位于极地的萨克帝国一片冰天雪地，借星之神殿的雷之力，使萨克的科技研究异常发达，是个握有强权的军事国家；受到风之神殿守护的利日国，境内山明水秀，一片繁荣，是个讲求法制的女权社会。

当大地洋溢着和平的气氛时，突然，各地出现了传说中的魔族。人类恐慌无助，到底魔族为何而来?神殿里又隐藏着什么秘密?谁才是罪魁祸首?如此深邃的谜，谁能猜透……

全新的系统

比起《亚瑟传说》来，《太空战士》不但画面华丽非常，音响效果奇佳，其崭新的系统也定会使人拍案叫绝。首屈一指的是战斗系统，视角由平面变成了像《仙剑奇侠传》那样的斜上45度视角，使战斗更富立体感，主角们除了固有的HP、MP以外，又新增设了气力槽，只有气力槽满了才能行动，而主角的敏捷度直接影响着蓄槽速度的快慢。有些玩友总是抱怨RPG的真实性不足，尤其在战斗中：真正的战斗里，即使是傻子也不会与你进行“你拍一，我拍一”的战斗。因此，《太空战士》采用了全时间制，即敌我双方随时有可能出招，条件是气力槽被蓄满。可是，即使你可以行动，假如在选择行动方式时犹豫不决，磨磨蹭蹭，也同样会受到攻击。万一HP不足了，您老人家又踌躇不定，那就只有去见耶稣的份儿了。不过，也不是没有那种对“拍拍乐”的战斗情有独钟的家伙；为了照顾他们，在机能设定时，可将全时间制关闭，这样，当主角选择物品或魔法时，敌人也停止行动。也许有人会问：如果进行一连串选项的操作，来不及按该如何是好?没问题，战斗的选项中有一项“重复”，选择此项即可重复上一次的指令。

玩过SQUARE的经典作品《最终幻想》的朋友们大概都忘不了魔法屋吧，《太空战士》中，除能在魔法屋中买到各种黑白魔法外，也能在道具店里买到廉价的一次性魔法诸如同火焰术效果相同的火龙之牙等等，但一些召唤兽只能自己修得。RPG中重要的一项是物品，本游戏中的物品共有二百



余种，其中有一百多种武器、防具及十余种装饰品。主角身上除了须装备武器、铠甲、头盔和盾之外，还可以装备两种装饰品。装饰品价格不菲，也不易买到，但能大幅度提高某一项能力指数。本游戏在物品方面还有一项十分讨好的设定，即除装备外所有宝物都会有用途说明，所以一般不会发生“吃错药”的情况。最后的系统：地图与迷宫。敌人会像《英雄传说Ⅱ》一样出现在地图上，躲避他们可要一定的技巧哟！迷宫的设计比起前作来更富深度，层次感极强。这下走迷宫不会让人觉得太烦了。

总之，《太空战士》是一部综合了众多游戏优点的最新大作，确为MD玩友的福音。



96超任演义——

醉里挑灯看剑，沙场秋点兵

■文/天津RPG联盟 王奇 阿史

前言

写这篇稿子时，SFC正深陷于次世代机两大主力——PS、SS前后夹攻之中，而N64的表现又差强人意，一切好象已成定局。一些"高烧级"玩友义不容情地弃SFC换次世代，另一些"略烧"者也在悄声问我"该不该换?"我应该怎么说呢？如果经济条件优越玩什么都不必费心算计，可大多数玩友对高价位的光碟却只有囊中羞涩，而超任节目只需花……

超任游戏自1990年11月第一个游戏面世至今，佳作不断，可算是电子游戏发展史中的一个光辉里程碑。任天堂的品牌在国内有多大影响力，不必细说，九成以上的玩友是在《马里奥》、《魂斗罗》的音乐中成长而钟情TV GAME的。而超级任天堂SFC更是精品迭出的展示厅，于是撰写此文的想法出现了。文章力图从另一视角阐述笔者四年来游戏SFC的心得体会及对此机种节目的总体看法，鉴于其中的很多大作已被各杂志反复"热炒"达到众口一辞的现象，故对此类作品不着力"泼墨"。如果你见到"生面孔"，不要吃惊，本文重点就在那些可玩度高又鲜为人知的节目上，而节目编号以博士七代磁碟系统为准，特请注意。下面分门别类逐一介绍，首当其冲的就是：

ACT 昔日的王者

早期的作品从任天堂红白机时算起，颠来倒去全是动作、动作、动作，而到今日为止，其巅峰之作品则非《超级大金刚》(32005)莫属。其在超任上凭借高技术的高质量演出，效果异常惊人，笔者第一次见到下巴差点脱臼。随后在一代大红大紫的基础上马不停蹄推出的《大金刚二代》(3202)，更是极品中的极品。新作在沿袭诸多前作优点之外，增加了游戏的谜题和攻关难度。主角小金刚在充满了陷井与邪恶对手的孤岛上，摸爬滚打寻找那些暗藏的香蕉和金币，令玩者连呼过瘾。《大金刚》的成功目前在次世代机的节目中未有匹敌之作。特别可敬的是制作者不仅展现给玩者精心安排的攻关流程，还在场景上、角色动作表情上费尽心思，使我们看到了制作者认真负责的敬业精神。每次通关历经磨难的小金刚会肩扛录音机，随着节奏摇滚，而母金刚则扇着电吉他狂野地甩起长发。配角同样刻划得栩栩如生呼之欲出，憨态可掬的犀牛、慢慢腾腾的蜘蛛、在河边悲鸣的小海狮，所有出场角色都有特定的动作表情且编排有趣，如在海盗屋中会碰到三只瘸腿老狼排成纵队恶狠狠一拐拐行来，让人觉得即可怜又可恨，未玩此作的玩友肯定要终生遗憾。另一部超级大作《快打旋风Ⅲ代》(32022)虽然视觉上有街机火爆刺激的特点，真玩起来却是"眼熟手生"了，值得说的是游戏中设有气力槽，储满后主角可施展超必杀技。《忍者战士》(12076)是一部没有得到重视的佳作，角色分为男、女忍者与机器忍者。男忍者手持双棍孔武有力，女忍者一袭红衣掌中钢镖令人防不胜防，而机器忍者一把板斧左劈右斩冷血无情。故事虽是孤胆英雄闯敌巢的老套，但游戏中登场敌手众多打斗火爆，拳拳有声腿腿生风，玩者必会热汗四溅。

曾在FC机辉煌一时的元老级名作，经过超任的精心改编重新推出，再次掀起玩家怀旧高潮。如《恶魔城》(8025)、《魂斗罗》(8054)、《魔界村》(8023)、《新热血硬派》(16071)、《大盗伍佑卫门》(16041)；而名噪一时的《忍者龙剑传》一二三集合并出版，原汁原味；《马里奥全集》(24056)以24M容量将各时代作品系列尽罗网下值得收藏。《大冒险岛Ⅱ》(12121)保留了动作攻关要素外融入了RPG解谜类的情节，游戏紧张之余更有扑朔迷离。《食鬼先生》(12132)这个力圆鼓鼓的家伙已成了"老爹"，开始就要为孩子冒险偷牛奶喝，其后的故事发展更是叫人喷饭。

改编自卡通漫画的此类成功之作可圈可点的并不多。稍好的《魔力小马》(8213)、《鬼太郎》(8220)也是玩过一遍就"难再续"的作品。《阿拉丁神灯》(10010)在操作感上较好，但情节安排太简单，总体感觉轻松而不激烈，没有跟"仇敌"决斗的味道。世嘉同名作《阿拉丁》却手持一把钢刀在动画世界里砍来剁去大开杀戒，也许这就是任天堂、世嘉在同一题材上表现出的不同创作风格吧！《木偶奇遇记》(8561)是个知者甚少又好玩的作品，主人公小木偶每关必须收集扑克的四种花色，及时将设置的炸弹清除，在森林、都市、火山、雪峰、地下鬼穴都要小心对手的暗算，依靠勇气和机智救出被囚的小公主。

说到移植作品，如《忍者神龟Ⅳ》、《黄昏骑士》、《未来战士》、《圆桌武士》、《名将》都是形似神非的一般作品，不愿多费口舌。《雷霆拯救组》又名《野狼特攻队》(12146)改自街机版，虽临场感减弱，但追加了数名主角很适合家庭游戏。总的说此类型节目不很成功，最好都冠上《××减弱版》为妙。

《僵尸男爵》(16120)是同类型的佼佼者，早期作品中算是恐怖的，可惜人物操作起来略嫌生硬，游戏中迷宫较

复杂,往往还没遛达够就 TIME OVER 了,很难耐心通关。《黑武士》又名《黑暗皇座》(8522)算是少见的暴力作品,一个亡国的王子手持强力猎枪,重返故土与仇家血战。游戏中一直处在阴森诡异的气氛下,被奴役的国人苦不堪言,等待着救星降临,可怕的是提供情报的臣民却被王子一枪毙命。《冰冻世界》(8236)画风怪诞,主人公 JACK 迷恋上自己的作品走入了卡通世界,而冶艳迷人的卡通女郎 HOLLI 怂恿他就此脱离现实生活。《美食战队》(16234)倒是一部好作品,内容依旧是惩恶扬善,斩杀社会败类。《米高佐敦篮球》(12155)主角是大名鼎鼎的 NBA 明星乔丹,他的武器就是心爱的篮球,关中有许多上锁的门,钥匙就需要这位灌篮高手扣球击碎篮框获得。最后介绍一部新作《DOOM TROOPERS》(16246,中文名《末日骑警》,港译名为《宇宙捕猎者》),看情景是想沾《DOOM》大名的光,可惜感觉相差十万八千里,但残忍未改,三枪能让敌人血肉飞溅。

SHT 残骸满空

早期超任上推出数量众多的射击版节目,大体上是驾驶飞机漫空射击的类型,没有新意。其中《超金属战机》(8241)、《超时空要塞》(8381)两部是可玩度高的作品,画质超群,难度颇大,每次通关可使人有蜕了层皮的感受。《决战波斯湾》一口气出了三代,与世嘉同名作不分上下。《神龙传Ⅲ》(16027)虽然打得热闹,但飞机在屏幕上太小,让人难以想象它的威力通天。《立体射鬼》(4060)容量虽小可丝毫不减游戏性,在 3D 迷宫中绕来绕去射击敌人,需要你有快速的反应和观察力。《气垫波》(8303)是非常搞笑的节目,在狭小的通道中利用一切可以利用的东西,将球击入对方门中争取最后的胜利。

到了九五年后,超任大力推出热门的 RPG、SLG 作品,基本对 SHT 置之不理,但仅有的几部新作却是大可一玩。融汇了人们熟知的众多游戏人物卡通形象的《Q 版沙罗曼蛇》(16132)画面美丽动人,吃宝物时背景发出的一声声"TIO,TIO"的幼稚女音令人记忆犹新。《射击王》(又名《绿林英雄》,12160)则是你指挥手下的特种野战兵在热带密林杀敌破阵,所过之处人仰马翻惨嗥不断,每次过关士兵们还可升级挂勋,领导起来更加得心应手。说点抱怨的话吧!曾由八位机移植过的老牌金作《1942》、《特殊部队》,如用超任的机能翻版,效果可想而知,但怎么就见不着呢?

SPG. RAC 红不起来的明星

按理说,动作、赛车类节目该是使人们痴狂的正常娱乐,却总是升一段降一段,不尽人意。风驰电掣地翻车,起脚抽射的臭球,哇!生命在于运动,预备、跑!

小小圆球被击得飞来飞去,日本尊为国球的棒球运动,却使多数国人(包括本人)感到惊讶:做成游戏又能得到多大乐趣。不过也有例外,笔者的一位挚友便曾央告再三,录了一盘《超级棒球Ⅱ》,更借住屋,设备供其操练。看他手脚面颊不住抽搐,口中念念有词全垒打,毫无去意之时,邀之《WWF》摔角(24096)比划,直到打得他垂头丧气悠悠而去。

篮球、足球是超任运动节目中做得较真实的,《NBA JAN 篮球 95》(24036)、《日本联赛足球》(16229)等等,使你有如观看了一次比赛,临场感好得不得了。不过最好的,不但是游戏迷,就是真正足球迷都会喜欢的,非《实况足球Ⅱ》(16242)莫属。人语解说,欢呼声助威声逼真再现,世界各强队资料齐全均可对号入座。日语版的《实况足球Ⅱ》(24072)中出现了中国队,这下中国球迷可一偿冲出亚洲走向世界的宿愿。

赛车类除了《顶级赛车Ⅱ》(8377)外都是跑不起来的作品。如果非要再往下排名次,《竞力赛车 2》(8296)跨越千山万水风尘仆仆来到你面前,(哎哟,别撞!)《3R 四驱车》(8302)竞速的同时还要陷害竞争对手,有违体育精神。另有一款《零四赛车 RR》(24095)虽可百米决胜负,但 RPG 内容太多,据一玩友称其内的 RPG 因素多得象一部真正的作品。主角为了购买配件,四处打麻雀、干临时工,玩久了赛车兴致也磨没了。喜欢飙摩托吗?别抱太大希望,没有几部让你美的,《街头电单车》(8594)虽可以圆你的梦,不过主角就是那群火星鼠,你乐意当吗?

《篮球飞人》(24041)改编自漫画《男儿当入樽》尚可一试,作品的各人物与原作分毫不差,让玩家也当把"飞人"。排球呢?这个以"东洋魔女"闻名的国度,却没有几部好作品。想到野外伴着青山碧水,品味垂钓的闲情逸致吗?《钓鱼太郎》(8514)如愿而来。《超级单车王》(12218)叫你体会当教练和自行车选手的幕后辛酸。《美国竞技大赛》(12151)中则可做一回"铁人",向几个困难重重的竞技项目,向自己的极限挑战。

(待续)

《皇家骑士团II》的秘密



文/王翔宇

一、某些人物和特殊兵种的参加:

1. 在第四章后期在フイダック城之后,在地图画面情报中选“その他”阅读“沉没船ラムゼソ号の引き上げ”后,地图上多出“グリムスピーの町”,可救出枪手レソドル,过关后他将会参加。接着在“その他”中阅读“ニムラハバの森の盗贼”,地图上会出现“ニムラハバの森”,在这关中,以前曾多次出现的猛兽使我执のガソプ会再次出现,只要这关不打死他的魔兽,打败ガソプ后就会参加,并且带着两只魔兽及更具威力的火枪アッサルト。

2. 在“死者之宫殿”第二层,可救出学者ラドラム。另外在“死者之宫殿”中,将有大量新兵种出现,比较有用且可以说得的有:美杜莎、独角鬼,可使用地、水、风、火黑暗系全攻击、全辅助魔法的リッチ,以及具有四种特殊攻击的三头龙。

3. 在“死者之宫殿”中,有时打倒小恶魔会得到名为“ガラスのカボチヤ”的宝物,将它卖给在全国巡回的魔女デネブ,在同伴雇佣中就会出现新兵种パソプキソベッド(每月十六日到商店可遇到魔女)。

4. 在“王都ハイム”最后一战中,先别急于消灭司祭,他会召唤出天使,天使也是可以说得的。

二、获得“禁咒”:

禁咒是使敌我双方都受害的强力魔法(除神圣系外)。在“死者之宫殿”第25层和第50层可分别获得神圣系和黑暗系禁咒,神圣系还具除灵效果。其余禁咒的取得则要在攻占“王都ハイム”后,回到コソタニ城,在与大神官对话中选1,之后去バソハムーバの的神殿,使神官之女转职成女巫(大地のツエリー,水のオリビア,风のツステイ一ナ和火のセリユ四人中之一人),看过“その他”中有关禁咒的信息后,地图上多出“ゲルド砦”一关,过关后,先离开,再次进入女巫将打开ゲルド砦中神殿大门,打倒其中的魔兽和龙之后,就可获得与女巫同属性禁咒。

三、必杀技的修得:

又是在死者之宫殿中(好东西都离不开它,进入方法见96.7,注意第三层打倒敌头目前派一队员到左上方一块特殊的地方开门),在第五层以后常会遇到一幽灵,它会教给主角等人一些必杀技,但每人只能学一种,必杀技的使用与所装备武器有关,凡是必杀技名称最后一个字为“剑”的,由使剑者用;尾字为“斩”、“波”的,由用枪、斧、爪、槌者用;尾字为“拳”的,由使用投射武器者用。

注意:“鬼哭血散斩”虽威力极大,但使用者的体力也会所剩无几,“双魔邪王剑”只有在使用者受重伤后才更具威力,这两招建议给队伍中的骷髅用。

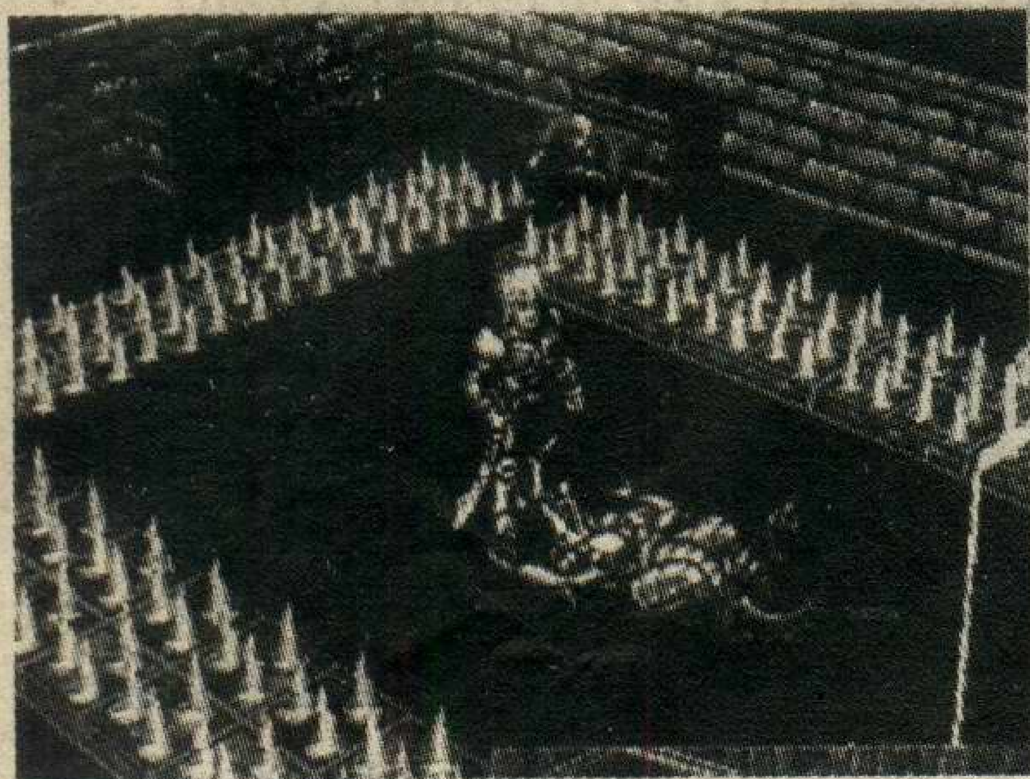
四、有关“死者之宫殿”的宝物:

宫殿中许多宝物都有着特殊的作用和秘密:龙言咒文スナップドラゴソ消耗MP为0,只要会魔法的角色都可使用,可使施法者变成武器,武器威力视施法者各项能力而定。天使の铠可令装备者每回合恢复少量HP。死神の甲胄,死灵の指轮,ダグザハソマ一,スカルマスク四样同装备在一人身上,可使该成员物理和魔法防御力增至999,但攻击力会略降。另外有四样名称前三个字为オウガ的道具,装备给同一人后,会使装备者的物理和魔法攻击力增至999,但魔防会下降。还有汗くさい甲胄,ヌメヌメする兜,がくさい剑,むずがめい小手,这四样道具的威力极差,但只要装备其中一样,升级时LUK也会上升,最多升到100。

五、秘宝ファイアクレスト:

本游戏中的终极宝物,也是勇者的证明。只要在死者之宫殿战斗过,回到地图时选“その他”,就会得到有关秘宝的介绍,并将得知游戏公司的地址。据说将主角装备上秘宝的有关情况拍成照片并连同秘宝的取得方法按地址寄去可获得纪念品,本人未曾试过,有兴趣的玩友不妨一试。取得秘宝的方法如下:先将死者之宫殿100层打通一次,至少各参战人员有LV.31,最好各人等级一样。回到地图画面选“その他”了解秘宝的信息,之后再向死者之宫殿进军,这回等级至少应有LV.35。当再次到达第100层后,将敌头目消灭就可获得重量为1,使装备者防御力大量上升的秘宝。在死者之宫殿中,共可获得特殊装备44件,禁咒2个,龙言魔法10个(其中スナップドラゴソ可得3个),秘宝一个,必杀技十种。

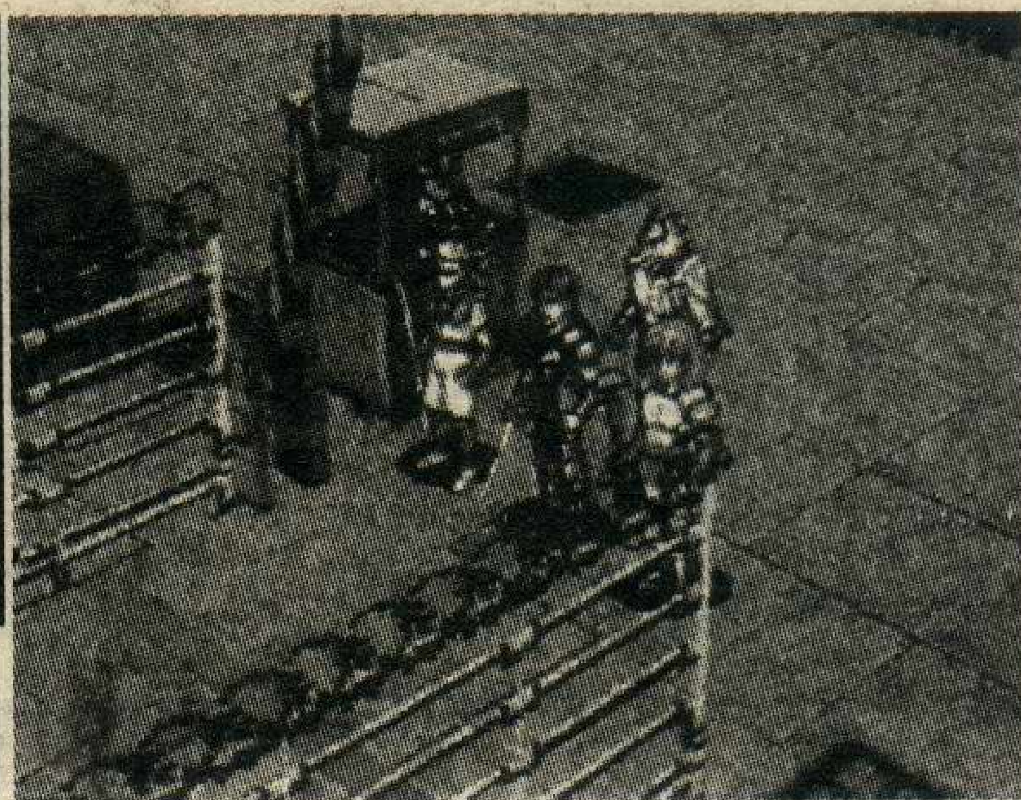
此外,利用在死者之宫殿获得的龙言魔法リ一ソカ一ネイト以及黑暗系魔法ネクロマソツ一可创造出各项能力为999,LUK=100,WT=1的战士。方法很简单:*只要对我方的一名骷髅或幽灵用龙言魔法,他将会成为LV.1的一般士兵。将他升到一定等级后,在实际战斗中令其死亡(最好转职成忍者,可用魔法自杀),立刻用魔法ネクロマソツ一使之复活,如此重复一下即可。注意不能在死者之宫殿进行。*



黑暗救世主
(DARK SAVIOR)

■文/KAGE

SS　厂商:CLIMAX 类型:A·RPG



拉金国存在着一种变态杀人生物毕朗，猎手RYU·YA经过多年努力，终于将其捕获。由于毕朗是一种不死生物，RYU·YA负责将其押送至关押世上最凶恶怪物的监狱——杰拉兹岛。不料毕朗途中逃跑，在押送船上大开杀戒，RYU·YA闻讯后从舱内冲到甲板，眼前一片惨景，毕朗已不知去向，只留下一串令人作呕的分泌液体。RYU·YA跟踪追击，直奔船长室而去……

这便是今夏土星上登场的3DRPG《黑暗救世主》的序幕。游戏别具一格地采取了多种情节制，根据玩家在序章中表现不同，游戏安排了5种截然不同的发展内容（PARALLEL以下简称P)。

正如右表所示，根据序章中玩家经过的时间（屏幕右下角表示）不同，游戏内容不同。时间在4分钟以上时发展情节为PI，时间表示呈红色；3～4分钟为PⅡ，时间表示为黄色。除了PI，其他情节都有一定难度，以下做一简单介绍。由于本游戏动作性很强且分支颇多，在同一PARALLEL中亦有不同情节分歧，本攻略难免挂一漏万，恳请各路高手指正。

PⅠ—A HUNT FOR THE EVIL

玩家初次接触此游戏大概都会首先进入PⅠ。游戏难度一般，可借助此番机会熟悉一下游戏操作系统。由于背景全部由POLYGON处理，游戏中可以进行任意角度的视角变换。这对游戏通关十分重要，因为一些重要的宝物及通道常隐藏在某处不易发现的地方，需协调L、R键及方向键调整适当角度观察方可顺利前进。在囚犯组织JLO干部Jちゃん的地下基地中，RYU会遇到一个破解密码的难题，正确密码从墙上两幅画的日文中解出，应为786，这也许是PⅠ中的难点吧。

PⅡ——A HUNT FOR THE HEART

较PⅠ难度有了明显提高，对玩家手法有了一定要求。在地下矿山中有乘坐轨道滑车飞奔的惊险场面，需掌握好跳跃时间和游戏视角。依笔者之见按L键的视角较为容易，当然也要偶尔换一下其他视角。最后的空中城堡更是令人胆战心寒，稍不留意就会落入万丈深渊，为避免失足成恨，需要一定的勇气和耐心。在一古代机器巨人头颅中亦有令人头疼的密码，正确顺序是从左数第1、3、4个按键。另外，本篇中会遇到一名神秘的蓝衣女忍者，中途最好帮助她脱离险境，之后会有十分精彩的CG动画欣赏。

PⅢ—A HUNT FOR THE LIE

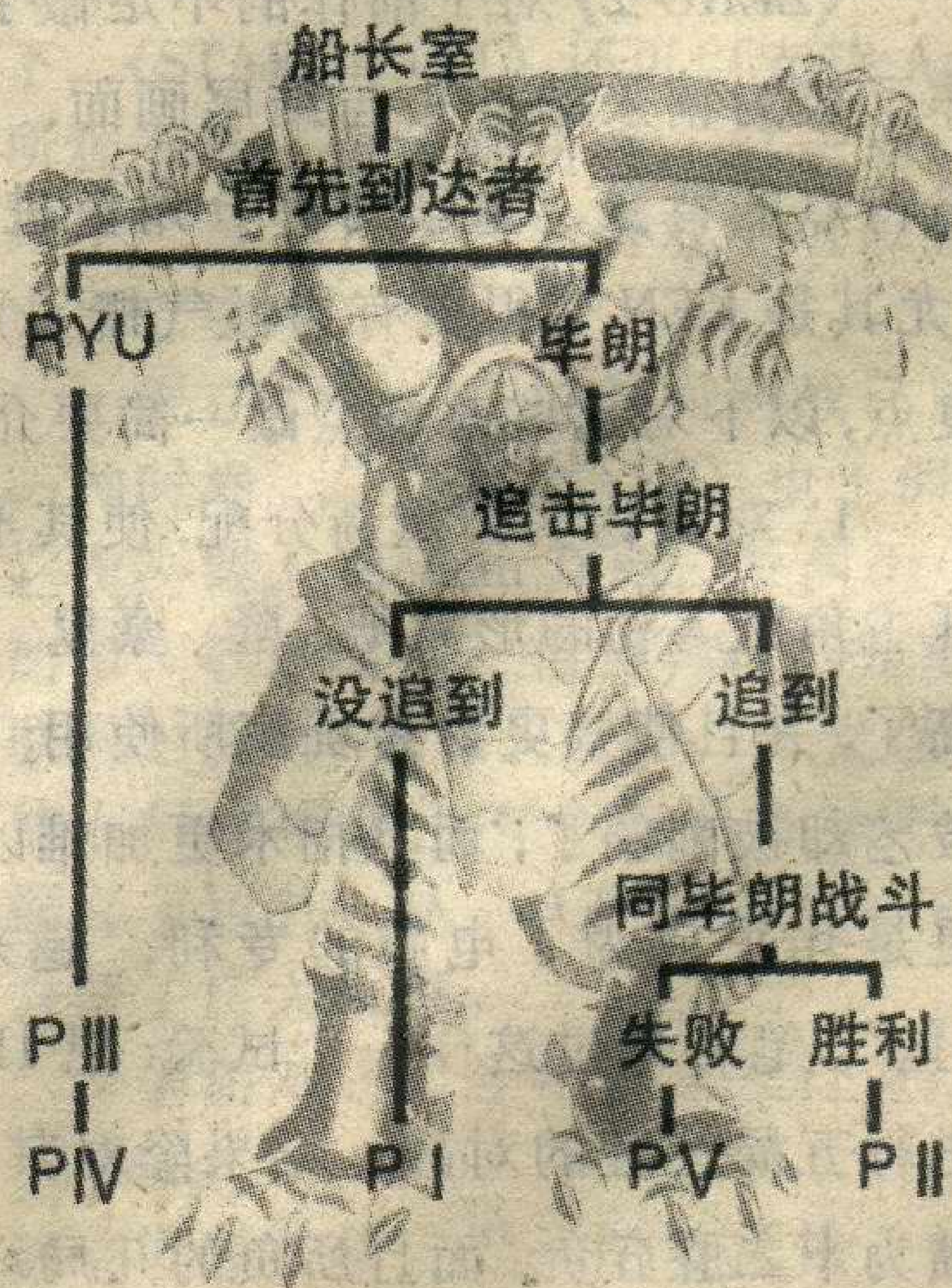
PⅡ难度又有所提高，地下矿山的滑车道路艰难漫长，好在整个情节有限，在一场莫名其妙的打斗后，PⅢ便结束了。紧接着TO BE CONTINUED，PⅣ登场。

PⅣ——A HUNT FOR THE TRUTH

本游戏的最大难点PⅣ的通关条件极为苛刻，对玩家手法是次严峻考验。在1小时之内RYU必须从空中城堡返回至杰拉兹岛海港，中途历经坎坷，需马不停蹄地战胜各路怪物，拯救4名同伴，片刻不能迟疑，更不容许失误。敌最终BOSS是谁呢，请允许笔者就此打住，对自己的能力抱有信心的玩家，向PⅣ挑战吧!

PⅤ没有具体情节，RYU将在擂台中连续与几名敌人较量，中途无法回复体力，只能一口气坚持到底。胜利后会有特别奖赏的。

每种情节结束后均有动听的歌曲欣赏，在ANN·LEWLS的《让爱睡眠》缠绵的歌声中回味一下紧张的冒险历程，别有一种温馨浪漫的感觉。除了PⅤ，每种情节中均有捕获模式，即在与敌战斗时可俘虏敌人成为伙伴，在以后的战斗中被俘虏的敌人可以替RYU战斗。具体方法是，在决胜局中，敌人仅存一点血时将其击倒，敌身上会出现CAPTURE CHANGE的英文字样，RYU在此时使出必杀技，屏幕显示CAPTURED时表明俘虏成功。注意：俘虏时间很短，需及时使出必杀技方万无一失。必杀技能量槽在主角血格下面，需按住攻击键不放慢慢蓄集，蓄满时该能量槽会闪烁，放开攻击键便会使出漂亮且极具威力的必杀技。

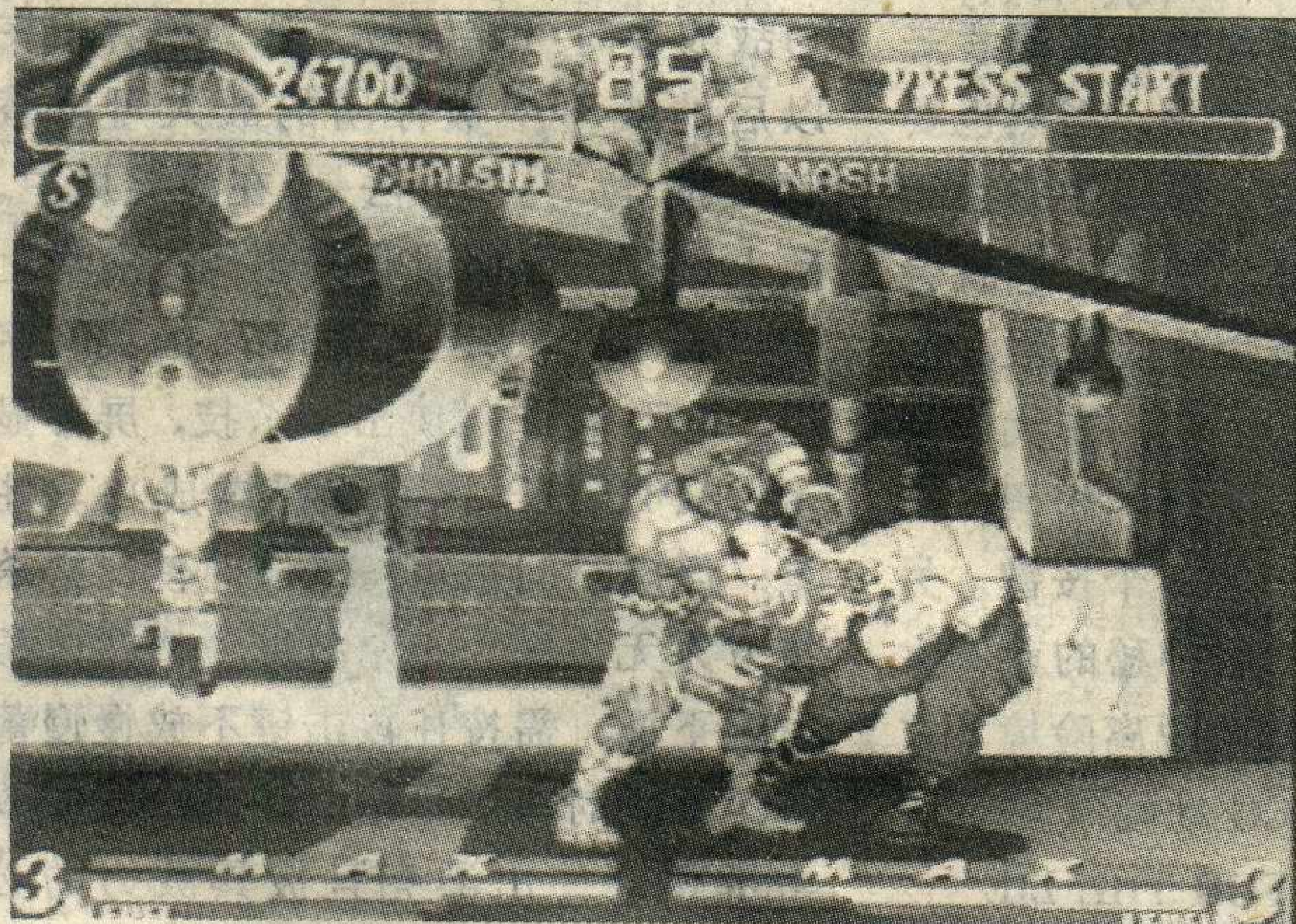




■文/户愚吕兄弟

类型:FHT | 厂商:CAPCOM | 机种:PS SS SFC

街机大作《街霸ZERO 2》在万众瞩目下，终于陆续移植于各家用机种，在继承一代《ZERO》特点的基础上，又着重在可玩性上下了功夫。如果说《ZERO》让人耳目一新的话，《ZERO 2》则给人一种成熟老道的感觉。尤其表现在电脑FIGHTER的智能上，很少有以前《街霸2》上的那种机械刻板的出招方式，而代之以诡异多变的轻灵风格，真正体现了对战游戏的实战感觉，的确是对战迷们，尤其是街霸迷们不可错过的佳作。



达尔幸姆的招式更加霸道

《ZERO 2》对于前作的不足做了不少的改良，比如制作了极为精采的片头与结尾画面，新绘制更合乎人物性格特点的背景，重新对部分角色进行了更贴切的配音等(尤其是KEN变得更有男性气概了)。此外还有众多的改良点，以下对这些改良点做一简要介绍:

1. 对人物实力重新分配，使其不均衡化。似乎为了烘托主角级人物的形象吧，隆、豪鬼、春丽等人的实力被提高了，并且使其更易为玩家所使用；而维加、丹、肯等人的技艺却被削弱了，而且招术更加难以为玩家所接受，维加更是几乎成为了电脑的专利，越来越象个难以捉摸的“鬼”。笔者作过这样一个试验：把1P和2P均调为“COM”进行五局三胜的对战，结果隆对其它十七名格斗家的战绩为十二胜五负，而且所负的几局均为惜败，相反上海老人元却取得了三胜十四负的“佳绩”!

2. 更大范围的“ZERO COUNTER”。前作“ZERO COUNTER”只有在站防时搓←↙↓+拳才可使出，而本作在蹲防时也可以使出，而且电脑使用此招的频率相当高，几乎有点让人忍无可忍。

3. 更大范围的“AUTO GUARD”。将防御方式调至自动后，有时竟会以站防姿势自动防御住下段攻击，真是让人不可理解的设定。

4. “伪技”的引入。以前只出现于SNK对战作品中的“伪技”，也被CAPCOM采用于本作中。但作用与SNK的作品相比，则逊色得多了，因为本作中“伪技”的僵硬时间并不比发一个真正的波动拳要短多少，此时如果受到空中攻击，仍然很难作出反应，是否是近乎无用的设定?

5. 引人入胜的出招时间系统。《ZERO 2》之所以受到如此瞩目，很大原因是由于这个设定。于至少有LEVEL1的气力的情况下，同时按下两个拳一个脚或两个脚一个拳画面会转暗并出现一个不断衰减的时间槽。在时间耗尽之前（时间槽的长短与气力槽的级别有关），人物出招速度将为原来的数倍，而且对方被击中倒地过程中会被后续招术再次揍向天空，而不会象平时那样在倒地瞬间不挨打，因而连续使用升龙拳或龙卷旋风腿等招术，甚至一直按重拳、重腿也能形成连招，在此期间也就有着与平常不同的实用连续技，即使是街霸高手也要重新练习才行。



罗伦特的死亡爆弹即便是隆也经受不起

新加入的五位人物:

(1)**热血硬派——桑吉尔夫**: 没有了桑吉尔夫的《ZERO》仿佛少了点儿什么，他的复活也就意味着那豪快的摔技、恐怖的"螺旋打桩"的复活。而且他对付波动拳这类"卑劣"招数的办法也更多了，甚至用拳就可把"波儿"打灭。

铁臂回旋: 三个拳(或脚)
螺旋打桩: 摇把一圈+拳
烈光拳: →↓↘+拳
旋转飞弹: 摇把一圈+脚
(超)终极打桩: 摇把两圈+拳(1~3)
(超)俄罗斯真空投: ↓↘→↓↘+脚(1~3)

(2)**POWER UP之后的达尔幸姆**: 原本在《SF Ⅱ》中力度最轻的他，在本作中大幅度强化而变得十分恐怖，甚至对隆、肯这样的高手也敢叫板，但一些好用的连招被新连招替代了。

瑜珈火球: ↓↘→+拳
瑜珈大火: →↘↓↙←+脚
瑜珈火焰: →↘↓↙←+拳
瑜珈移动: →↓↘+三个拳(或脚)
(超)瑜珈溶岩灭: ↓↘→↓↘→+拳(1~3)
(超)瑜珈旋空投: ↓↘→↓↘+脚(1~3)

(3)**上海地头蛇——元**: 来自I代的角色，最大的特点是以三个拳(丧流)和三个脚(忌流)作为开关来切换流派，两种流派的招数及姿势完全不同，甚至普通的拳、脚也都不同。

丧流: 百连勾: 拳连击
逆泷: →↓↙+脚
(超)惨影: ↓↘→↓↘→+拳(1~3)
(超)死点咒: ↓↙←↓↙←+拳(1~3)

忌流: 蛇穿: ←蓄力→+脚
徨牙: ↓蓄力↑+脚
(超)蛇咬: ↓↘→↓↘+脚(1~3)
(超)狂牙: (空中)↓↙←↓↙←+脚(1~3)

(4)**超级炸弹人——罗伦特**: 还记得《快打旋风Ⅱ》中荷兰的关底吗? 这个跳来跳去的家伙是十分讨厌的。在本作中的招数和胜利姿势也是十分有个性的。

棍 COMBO: ↓↘→+拳、拳
亡命追击: ↓↙←+拳、拳
潜身踢: →↓↘+脚、脚
致命重击: ↓↙←+脚、脚(或拳)
空中飞击: 三个拳、拳
(超)死亡机关: ↓↘→↓↘→脚(1~3)
(超)死亡爆弹: ↓↙←↓↙←+拳(1~3)

(5)**崇拜隆的女高中生—樱花**: 可爱的新角色，一招一式都充满青春的活力，尤其是升樱拳是十分好用的招数。她闯入这个残酷的格斗天堂，不会只是为了一张隆的照片吧?

波动拳: ↓↘→+拳
升樱拳: →↓↘+拳
春风脚: ↓↙←+脚
(超)真空波动拳: ↓↘→↓↘→+拳(1~3)
(超)乱樱: ↓↘→↓↘+脚((1~3)
(超)春一番: ↓↙←↓↙←+脚(1~3)

补充新招的角色:

(1)凯

武神流空落: ↓↘→+拳、拳
武神旋风脚: ↓↙←+脚
疾驱: ↓↘→+脚、脚
崩山斗: ↓↙←+拳
(超)武神刚雷脚: ↓↘→↓↘+脚(1~3)
(超)武神八双拳: ↓↘→↓↘+拳(1~3)

(2)伯迪

头锤: ←蓄力→+拳
头撞: 2个以上的拳(脚)按住蓄力后放开
绞杀投: 摇把一圈+拳
伯迪投: 摇把一圈+脚
(超)伯迪自我流: ←蓄力→←→+拳(1~3)
(超)伯迪碎裂击: ↓↘→↓↘+拳(或脚)(1~3)

(3)索杜姆

鬼影切: ↓↘→+拳
鬼风爪: →↓↘+脚
鬼破弹: 摇把一圈+拳
鬼炎杀: 摇把一圈+脚
(超)鬼影斩: ↓↘→↓↘→+拳(1~3)
(超)鬼影投: 摇把两圈+拳(1~3)

(4)罗丝

灵光壁: ↓↙←+拳
灵波动: ←↙↓↘→+拳
灵空投: →↓↘+拳
灵光破: ↓↘→+脚
(超)灵力飞弹:
↓↙←↓↙←+拳(1~3)
(超)灵力空摔:
↓↘→↓↘+拳(1~3)
(超)灵幻影:
↓↘→↓↘+脚(1~3)

10月日本游戏排行榜

■文/吴波

排名	游戏名	机种	厂商	类型	销量	发售日	变化
1	战斗之蛇(FIGHTING VIPERS)	SS	SEGA	ACT	61726	8月30日	NEW
2	街霸 ZERO 2	SS	CAPCOM	ACT	34150	9月14日	NEW
3	街霸 ZERO 2	PS	CAPCOM	ACT	22214	8月9日	↓
4	网球 SMASH COURT	PS	NAMCO	SPT	19748	9月6日	NEW
5	世界棒球 EX	PS	NAMCO	SPT	15333	7月26日	↓
6	口袋魔鬼	GB	NINTENDO	RPG	14695	2月27日	↑
7	TOBAL NO. 1	PS	SQUARE	ACT	13453	8月2日	↓
8	超级马里奥 64	N64	NINTENDO	ACT	11150	6月23日	↑
9	生物危机	PS	CAPCOM	AVG	10733	3月22日	↑
10	侍魂·斩红郎无双剑	PS	SNK	ACT	10730	8月30日	NEW

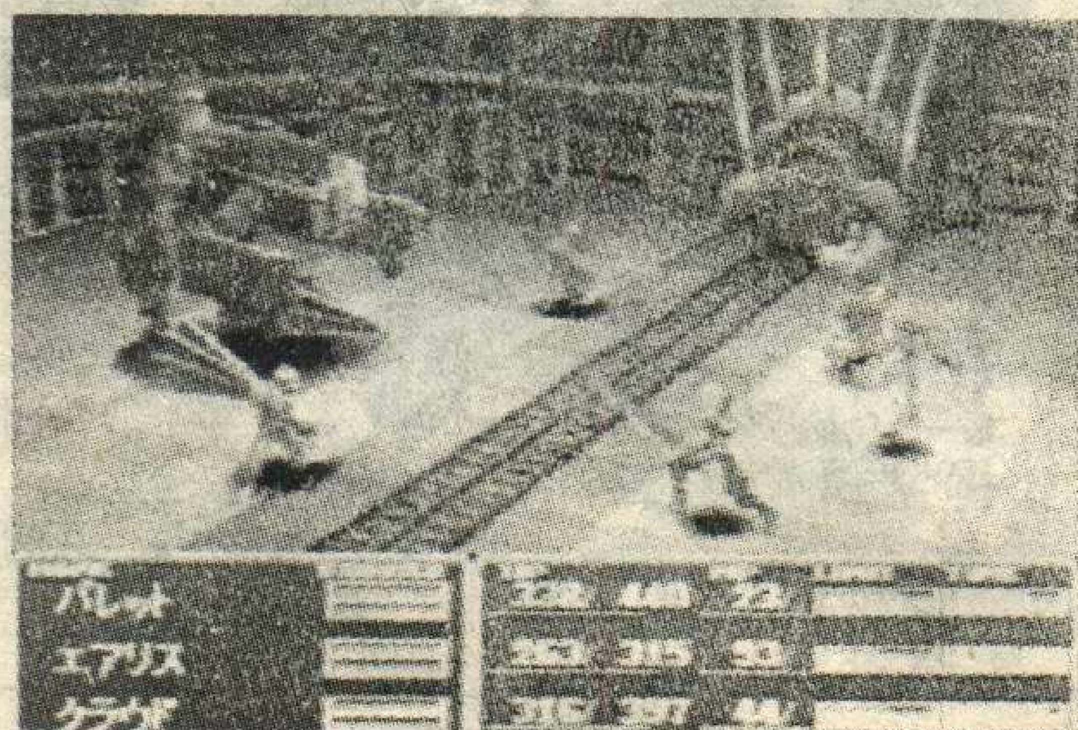
PS新作预报

《最终幻想Ⅶ》 厂商:SQUARE

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

■文/户愚吕兄弟

最令人期待的作品。从目前的开发画面来看,虽与人们梦中的"神作"有一定的差距,但整体效果也的确惊人。与



大多数人的想象不同,游戏并未使用多少POLYGON,而是应用大量CG技术,用以衬托此次近未来色彩的世界。与前几作相同,游戏整体的基调仍然是愤懑而阴郁的,而昏暗中却蕴育着曙光,在结尾,这曙光将变为灿烂阳光,洒向玩家的心中。

虽说是近未来色彩的时间设定,却更强化了魔法的作用(就象东方不败说的那样:"你有科学,我有神功!")。而且战斗画面中魔法的效果十分震憾,是绝非其它任何次世代RPG所能比拟的,简直是惊心动魄。进入战斗画面后仍然是真实时间制,很多玩家比较讨厌这个,而笔者却颇为赞赏它,因为当本方行动力高于对手时,这种设定使你得到相当大的实惠。本作的改良点在于增加了一个名为"LIMIT"的气力槽,当它达到极限时,会出现使用"极限必杀技"的选项,将会对敌人造成重创或回复己方体力,使战局更加多变。(其实这也并不是很新的设定,远有《热血大陆》,近有《BEYOND THE BEYOND》,出现过类似的气力槽。)

最后要提到的是游戏的操作性,其实这并不是RPG游戏所必需的,但SQUARE却将它调整得十分顺滑流畅,实属不易。

《龙战士Ⅲ》 厂商:CAPCOM

如今,发掘超任上的老一辈名作似乎成了次世代RPG制作者的一根救命稻草,然而玩家也都愿意用原有的美丽印象来接受新生的老朋友,于是,《龙战士Ⅲ》也就应运而生了。

《Ⅱ》的整体风格几乎完全被本作所继承,斜视45°的战斗画面,相对来说不甚过瘾的魔法效果,约定俗成的老"特能",以及仍然叫做"リュウ"的主角,都让人回忆起当年的辛苦。甚至有些怪物形象,仍还是Ⅱ代的老面孔,丝毫没有一点被重新绘制过的迹象,除了个别POLYGON的山坡以外,都让人以为还握着温热的超任手柄。

似乎是理所应当的,一大批老伙伴也又都粉墨登场:企图与RINPOO一决高低的巴巴德鲁,每代中均要露一小脸儿的大魔法师蒂丝,转生了好几次的飞翼国大王女妮娜(似乎游戏中的女人总比男人活得长,而且都精通转生之术)……没有办法,既然老朋友都来了,就请进屋来坐坐吧!

还记得那样一个真理吗?那些画面不出众而容量又特别大的RPG是绝对短不了的,准备彻夜奋战吧!

《最终幻想策略篇》 厂商:SQUARE



得知PS只移植《皇家骑士团Ⅰ》,而SS则将移植Ⅰ代和Ⅱ代的消息后,大概很多PS玩家是很不服气的。不过现在已经没有必要为此而遗憾了,《最终幻想策略篇》将继承《TACTICS OGRE》的理想,全力出击于PS上。

提到《皇家骑士团》部分开发人员加入SQUARE的事想必各路玩家已早有耳闻,以前一直预测的《皇家骑士团Ⅲ》没有问世,这群精英们却以另一份厚礼奉献给了大家。

游戏的整体风格与《皇家骑士团Ⅱ》十分相似,仍然是斜视45°的视角加上高低错落的地型,但借助PS优越的机能以及QUEST一贯严谨细致的作风,使得游戏整体显得十分精致,人物动作也更加生动了。

似乎是老生长谈,但《最终幻想策略篇》的魔法效果确实已经达到《TACTICS OGRE》系列的最高峰,召唤魔法中龙的造型几乎超过了《圣龙战记》,令人目瞪口呆。

然而《最终幻想策略篇》的剧情能否达到一个新高度呢?目前还不得而知。只是但愿不要象《皇家骑士团Ⅱ》练级练得那样苦,让人想起来就头痛。



《浪漫沙加Ⅳ》厂商：SQUARE



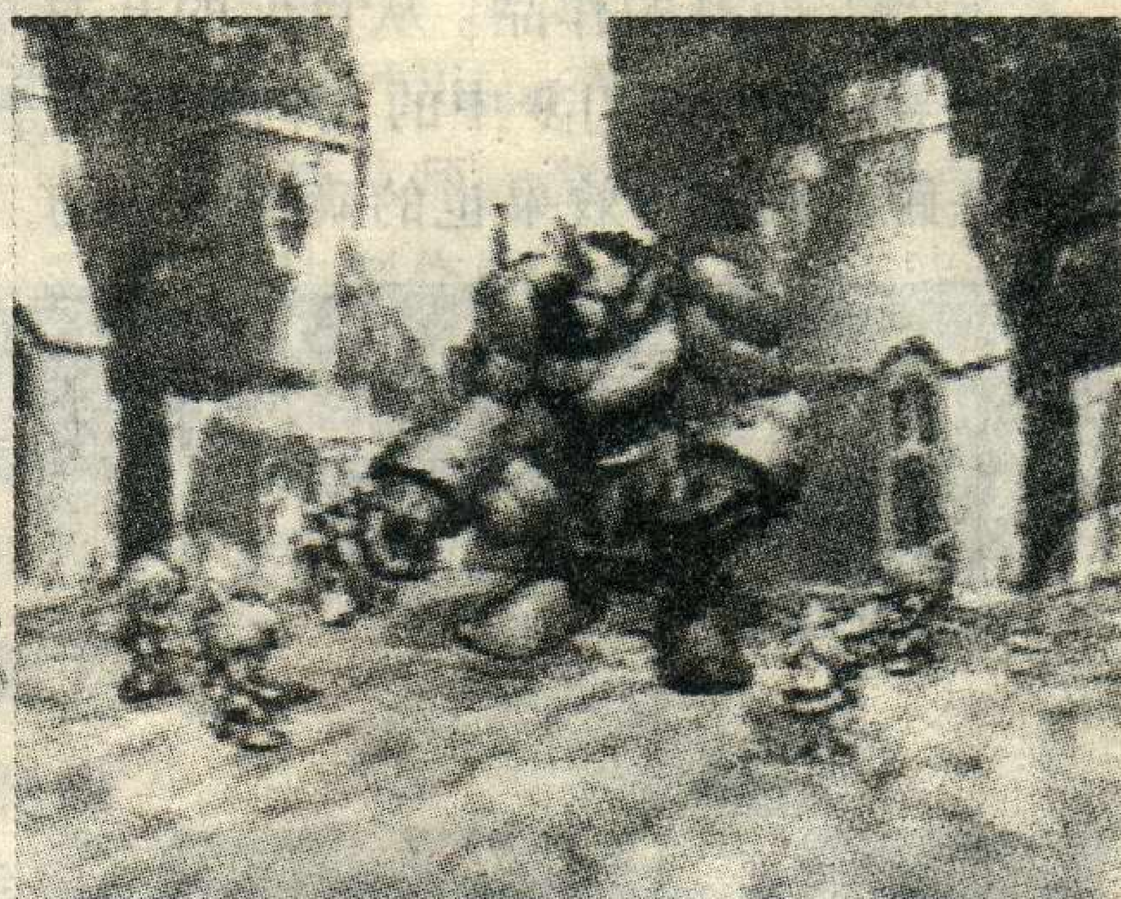
实在没有想到《浪漫沙加》的续作会出现得这么快，看来 SQUARE 是真的野心勃勃地要取代 ENIX 成为新 RPG 霸主了。

从开发画面来看，几乎不敢相信这是《浪漫沙加》的风格，一山一石，一草一木都让人想起《圣剑传说》，尤其是脑袋比《圣剑》更大的人物，完全没有《SA·GA》的感觉。

再看战斗画面，可以说是相当的漂亮，但那绝不是《SA·GA》式的战斗画面：在关底身边围成一圈的人物，轰然炸裂的魔法，肥胖的 BOSS……阵型技不要了么？翘着腿的出招预备姿势到哪里去了？轻灵飘逸的美工风格也必须改变了吗？



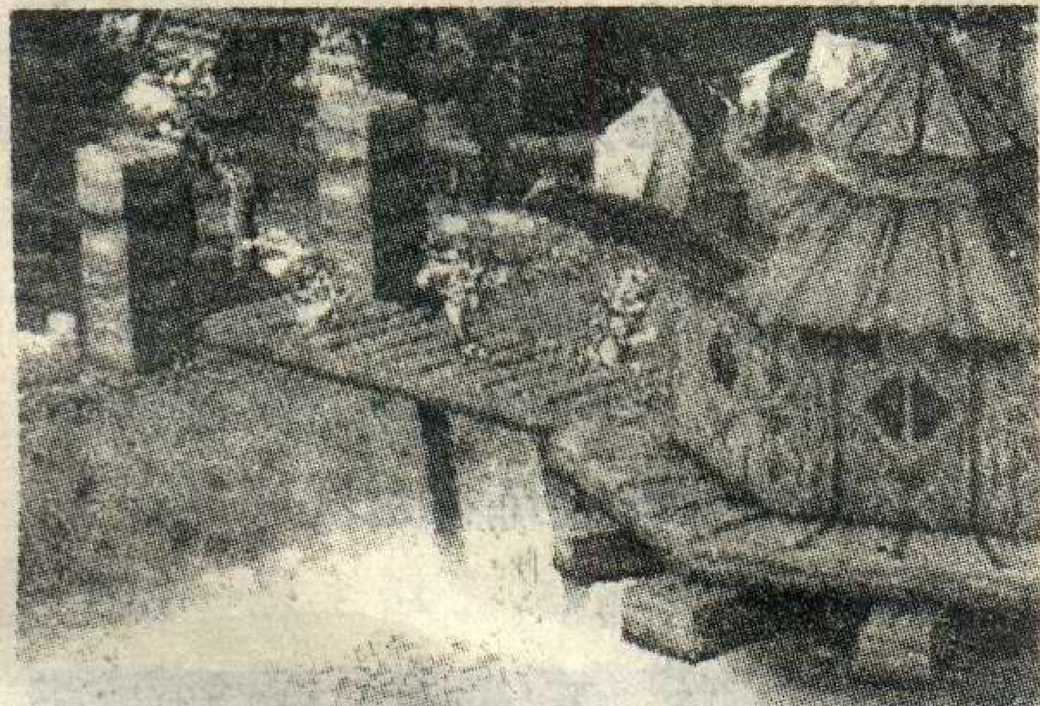
怎么说呢？系列游戏的整体风格才是这个系列的游戏迷所追求的。有些东西，比如那些玩家心中已达成共识的特征性的东西，是需要坚持一下的，不要为了炫耀效果的华丽而丧失了游戏的本心。



GRANDIA SS/3D·RPG/GAME ARTS 预定97年春发售

GAME ARTS 倾注全力的超级大作《GRANDIA》，经过长达两年的酝酿制作，将于明年春天正式面世。

提及 GAME ARTS，便让人想到曾在 MD—CD 上名噪一时的 RPG 名作《LUNAR》（银河之星）及前不久 SATURN 的射击大作《武装雄师》。而担任《GRANDIA》开发工作的则是 GAME ARTS 的心脏——开发部一课。该开发小组同 SEGA 的 AM2 研一样，集结了 GAMEARTS 的精粹。开发部一课自十年前便开始研究 POLYGON 的制作技术，《武装雄师》即出自一课之手。这次开发部部长宫路武亲自担任《GRANDIA》的游戏策划兼程序设计，他在业界享有能将任何硬件潜力发挥至百分之一百二十的美名。担任游戏 CG 电影动画的是日本第一 CG 制作公司 LINKS 的头号人物木村卓。在游戏中，他使用了将电影 CG 和动画相结合的最新技术，如同迪斯尼动画电影的 DEMO 画面异常美丽。游戏音响方面则有世界一流的音乐制作集团 SKYWALKER 助阵，其负责人托姆·麦亚兹辊多次参加好莱坞电影音乐制作，著名的《TERMINATOR2》（《终结者2》）即出自他手。另外，以《剑之世界》闻名的漫画界巨匠草剪琢仁担任角色绘制也为游戏增色不少。



游戏发生在产业革命时期的旧大陆。热血少年佳斯丁生活在一个高速发展的时代。而他仿佛对街上的蒸汽车和水中的蒸汽船不感兴趣，一心想去一万年前的古代文明遗迹探险。游戏以佳斯丁为主，创作了一大批性格各异栩栩如生的人物形象。例如某条街上会有 80 个以上的人们在忙忙碌碌，他们才不会去刻意等待主人公们前来询问，只是各干各的事，同以往的 RPG 大相径庭，却突出了真实性。



游戏画面全部由 POLYGON 制作，视角变换流畅自如，并且没有 3D 节目的通病——花版现象。主人公的行动，包括走、跑、蹲、跳、爬行等细致入微，且有八种方向的视角选择，甚至连爬绳子的细节设计也有八种方向。角色的动作全部依靠手绘，单是固定图片就达 2 万张，耗时 2 年多，GAME ARTS 动用的人力和费用确实惊人。

显然这部充分体现 GAME ARTS 个性的《GRANDIA》将为次世代机的 RPG 节目注入新的活力。（吴波）

Dの食卓2

M2/ AVG/ WARP 预定97年发售

曾在3DO、土星及PS上大放光彩的恐怖冒险游戏《D之食卓》的续篇即将在松下公司的64位M2提升系统下登场。

拥有3DO的诸位玩家一定很关心吧?就目前游戏的公开画面来看,游戏的开发工作相当顺利,M2的机能的确不同凡响。

故事发生在中世纪特兰西尔巴尼亚的一座古城堡。城主公爵夫妇膝下无子,时常为继承者苦恼。数年后,公爵夫人病逝,孤独的公爵最终召唤出恶魔,许愿用自己的灵魂换一个孩子……

舞台换到现代,前篇中的女主人公罗拉为了调查自己的身世秘密,不顾身怀六甲只身飞往罗马尼亚。不料一道闪电过后飞机突然剧烈摇晃,腹中的婴儿不翼而飞,随即飞机坠毁……

时间又回到中世纪,罗拉的孩子被恶魔带到城堡,十几年后成长为一名少年。为了拯救即将被夺去灵魂的公爵父亲,一无所知的他向恶魔下了挑战书……

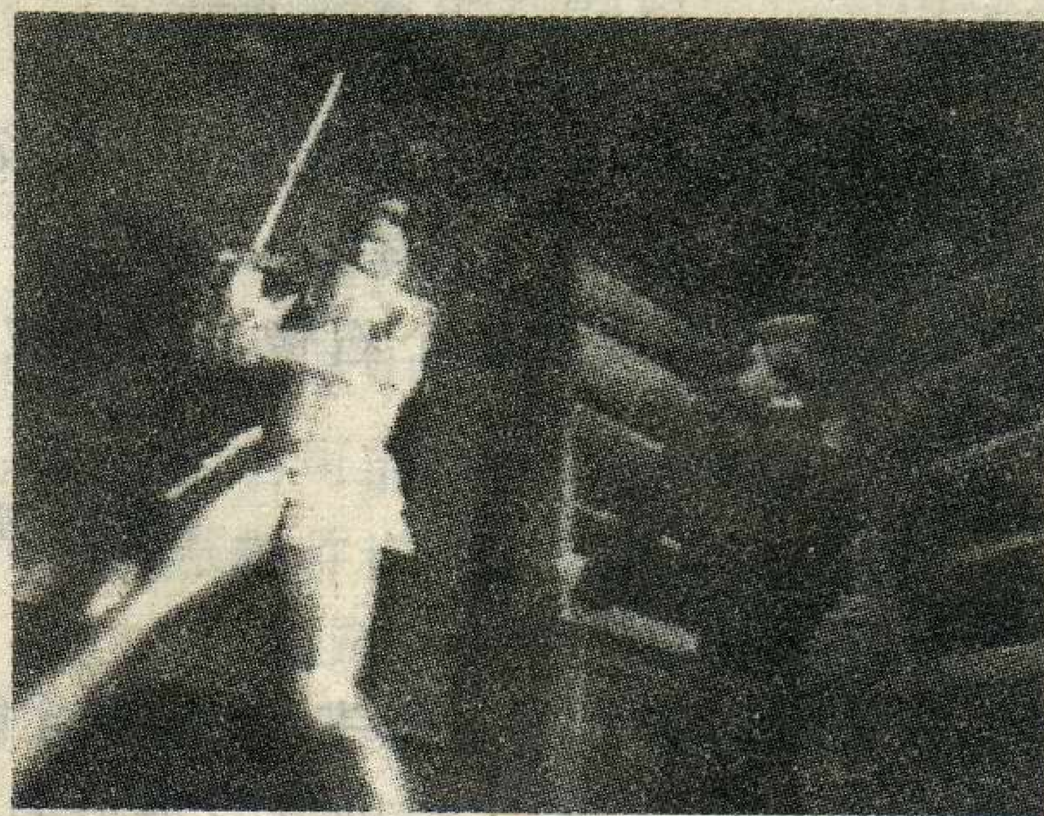
游戏取消了前篇中固定的视角变换并穿插CG动画的方式,玩家可以利用模拟摇杆控制少年自由穿梭漫步于城堡内外,与PS的《生物危机》十分相似。这大大增强了可玩性。另外,游戏采取真实时间制,少年在不同的时间活动,相同地点的景色千变万化。早上的城堡薄雾笼罩,偶尔几只蝙蝠飞过,显得十分美丽,夜晚则蟋蟀声声,阴森可怖的古堡在黑暗中更显神秘。值得一提的还有游戏的画面处理。全部用POLYGON制作的人物及物体十分逼真,尤其是游戏的光源处理,一切都与实物相当接近。人物的表情细致入微,人影也会因光源不同而发生变化。在蜡烛前,会看到主人公被映亮的脸,其身后则渐渐变暗。在背对壁炉时,主人公的脸会由于逆光十分模糊等等,完美的光源处理不禁令人赞叹M2的优越机能和WARP开发小组的实力。


身世之谜


恶魔之约

游戏在保持前篇许多解谜要素的优点外更丰富了动作性。主人公不时要与狡猾的敌人周旋搏斗,流畅的打斗画面甚至令人怀疑是3D格斗游戏。

(吴波)



王国传说2

SS/ RPG/ SEGA　预售日:11月8日

SEGA早期的经典RPG之一《王国传说》,其续作将于今秋面市。在保持了前作优点的基础上,2代着重强化了游戏画面的层次感和流畅性,尤其是与敌BOSS的对战画面由于使用了特殊的绘图技术,显得十分细致漂亮。

一代中的3D游戏系统被保持,二代克服了前作中3D旋转较生硬的缺点,更增加了地形起伏的游戏系统,使游戏更真实。

在魔法系统中,二代与一代变化不大,却强化了魔法的使用效果。主角米由的超级魔法MEGASTRIKE同前作中主角阿瑟的STRIKE同属一系,经旋转的身体带动剑锋给敌人以致命一击,效果华丽且攻击力十分强大。拉斯蒂的火球魔法在续作中亦被强化,电影般的魔法使用画面十分引人注目。阿斯卡同主角米由一样同属剑士,使用忍术圆空斩,蓝光闪过敌人所剩无几,亦是强大的必杀技。



游戏中新增加了一名叫娜兹娜的女弓箭手,她精通一种叫阿斯摩尔的法术,可以凭空从地上升起一座小山,将敌人与我方人员隔开,起到防御的效果。这种曾在一代中出现的防御魔法在二代中亦能攻击。即在敌脚下使用时,敌人会从渐高的山峰上摔下来受到打击。值得注意的是,某些敌人也会使用这种魔法。

(吴波)

难症会诊

取药处

1.《伊苏国Ⅴ》(SFC)

问：主角如何才能穿越沙漠(已装备道具)?

答：找到一处即使装备上披风也被莫名其妙吹回到町口的地方，然后换上获救男子ムハーバ赠送的风镜。此时背景会灰暗一些，可以看到许多被风吹动的砂粒，仔细分辨可发现有一条不明显的通道(即没有花点的部分)，顺路便可穿越沙漠。

2.《佳尔亚幻想记》(SFC)

问：海底世界一章中两个退海水的石像在何处？用什么方法得到？

答：第一个石像在两个方头石像的视线交叉处调查即可得到，将其放到一ムのり部屋石坛退去第一层水，消灭两只怪物后再在新出现的两个石像视线交叉处得到第二个玩偶石像。

(浙江景宁　夏飞涛)

3.《梦幻之星Ⅲ》(MD)

问：在东方世界救出塞尔公主后，怎样才能找到巨龙？

答：救出ラン后，一行人借助ラン身上的ふたごのルビー，从沙漠西北洞穴来到ケイソ的故乡リーク城的地下迷宫，与リン交战后リン加入，然后来到东方世界东北方的龙之岬便会遇到巨龙。

(江苏南京　邹光军)

4.《神秘岛》(3DO)

问：岛上小木屋中保险箱密码是多少？书架后的一部电梯坐上后到达另一个地方，为什么出不去？

答：保险箱密码为724。在电梯通路墙上，打开地下室，使两个缺口对齐即可去电梯了。

(四川自贡　许杨博)

5.《圣龙战记》(SFC)

问：在第十八章《约束之地》后，主角并未与公主完婚，而是帝国将军与公主完婚，不知如何才能让主角与公主完婚？

答：在第十六章中，有一个主角派忍者进行暗杀的情节，只要选择暗杀将军的指令就OK了。

问：在第七章战胜空中要塞的敌BOSS后，来到城堡见过王后公主，出城得到新龙，再进城见王后公主被阻，如何进行下去？如何使女王和公主从城中出来？

答：只要一直向下走，与右边的人连续两次交谈即可。

6.《时空之轮》(SFC)

问：前半段中从A.D.2300年返回途中到了“时的最果”后，接下来如何进行？

答：先与老人交谈后进入房间，与白色小怪物交谈，再沿墙壁顺时针转三圈。

(湖北公安　RPG NO.1)

答：“时的最果”有三道光柱，其中一道是返回A.D.1000年的，不过是来到地图中央的一块大陆。往左有一洞穴，进入最深处可由大陆之间的湖面跳出回到最早大陆的候船室。再前往广场，乘时间机器前往A.D.600年便可开始后来的故事。

(上海　赵华)

7.《大盗伍佑卫门Ⅳ》(SFC)

问：四个星球的关底如何进入？木偶与小雅的必杀技如何得到？

答：四个星球的关底只要将该关前几个小关打通即可有线路到达。偶人这版先与病人对话，然后右上角会显示数字“6”，之后抓紧时间到该村的民房与人对话。只要该话对象是病人的朋友，数字便会减1，直到减成0便可回去复命。再回前面的一个镇与人对话便会爬墙能力了。小雅这版在镇子上方一间屋内，一蒙面大汉交予150万元要求买回四样东西，它们分别是：しろたき最低价30万元，とうふ最低价40万元，ねぎ最低价10万元，ぎゆうにぐ最低价70万元。

(上海　赵华)

8.《光之继承者·精灵王纪传》(SS)

问：努尔王子得到水、火、绿之大精灵后，进入西北文明神殿后为何打遍各处都不见第四个精灵？

答：按照顺序应该找的是“音之精灵”。在神殿最下一层把两棵绿色植物打掉会出现两个铁球，用铁球砸碎所有石柱可找到一把钥匙。开里间门进入后会看见一个大铁球，此时把“森之精灵”召唤出来吞掉大铁球，再利用机器人把所有灯点燃，然后在其中一间在树干和草的屋子里，在听到钟声响过三下之内将所有草木用魔杖打掉(魔杖使用方法：前、后、前、B)，便可来到有三个开关的地方，按“右左右、左右左、左右右”的顺序将开关各搬动三次，便可与沙丘战士决斗，胜利后就可得到“音之精灵”了。

(北京　孙尧)

9.《勇者斗恶龙Ⅲ》(FC)

问：在波鲁多加城得船后，到了几个山洞，塔和小庙，下面该做什么？

答：得船后到ランシール村中买道具“きえさりそう”，去エジンベア城使用，入城来到地下室，把三块石头全部推到顶部，从暗道进入取出干旱壶（かわきのつぼ），到太平洋中上部找淡滩，使用它进入大陆取最后之钥。然后去南美洲下部的海盗之家，在石头下调查进入秘道取红色火种（レッドのオーブ）。夜间去テドン村与狱中人谈话取绿色火种，之后去ジパング洞中找双头龙交战，并追随它进入一村中。找到ヒミエ先生选いいえ，再战双头龙胜后得紫色火种。在ランシール村主角单身入洞取蓝色火种。到サマンオサ国见国王，被关后从地道逃走，北上在洞中找到宝镜和生命之石。夜入王宫用宝镜照出国王原形，战胜后得变化之杖。グンラド岛一绿地找一老人，换得指南针。去ロマソア城边海中幽灵船中取得爱念书，再到城东海峡中小岛上取火山剑。从アッサラーム向南航行，见一黑洞后使用火山剑，待火山喷发后进入一洞窟，出洞后在屋得橙色火种。アリハアン城的酒店登录一位商人，带他来ス一村东一块空地，让他留下过几天后可在国王座后找到黄色火种。至此六个火种收集齐全，便可使不死鸟复活，与魔王做最后的决战了。（北京　蔺乙坤）

10.《月花雾幻谭》(SS)

问：《凶兆篇》中，用怀表与钟表店老板换一瓶液体后，下面如何继续？

答：那瓶液体是油，拿到后去旅店调查一下楼梯，见到女主人后去墓地，使用玫瑰可遇到一老者。然后去墓地旁小屋，见到女主角的鬼魂，出门后从水罐中得到风车房的钥匙，接下来的冒险请你自己去探索吧。

（甘肃兰州　侯炜）

候诊室

1.《圣火徽章外传》(FC)

◇如何找到流星、太阳、月光枪？如何得到最强之盾——龙盾？

2.《太空战士Ⅲ》(FC)

◇飞离空中大陆后，在从汪洋大海中浮现的三块陆地上，进行到拯救了北方大陆上的王国，平息战争后，取得第三艘飞空艇后应如何进行下去直到最终魔王？

570105　海南海口广播电视大学95大专电脑班　周春茂

◇进行到游戏末“水晶塔”处，为何塔内两处门均不能进入？第八级黑白魔法在何处可以买到？

570102 海南国大房地产有限公司　苗伟国

◇从小人村（トーザス）出来后该怎样走？

215006　江苏苏州养蚕里新村47幢206室　高坚

3.《圣剑传说》(GB)

◇拿到鸟蛋后，有一个版面一走过就会中毒无法进入，这个地区只有一个城堡和一个村庄，下面该做什么？

北京东城区锡拉胡同21楼西二门402　付德鹏

4.《塞尔达传说》(GB)

◇在L－2的山洞中，为何拿不到洞中BOSS房的钥匙？（地图上显示山洞某处有装钥匙的宝箱，到了那里却又找不到）

5.《圣剑传说》(GB)

◇主角到达一座城市，一地下室有一国王和一只鸟，在城市边上某处为何一进入便显示主角中毒，始终进不去？

6.《魔界塔士3代》(GB)

◇刚开始在村庄西北方的塔中拿完物品该如何进展游戏？

7.《洛克人3代》(GB)

◇最后一关一个蹦跳不止的巨大机器应如何消灭？

200240　上海闵行区鹤庆路585弄43号601室　沈立

8.《亚瑟传说》(MD)

◇找到时空魔杖和动力源石后如何才能到妖精森林找到红藤花？

湖北武汉　无名病友

◇在进入邪魔塔前，一老者需要你找三块宝石中的两块：大地之石、月光之石，其中月光之石如何找到？

610041　四川省公路局路况队　马春华

9.《四狂神传说Ⅱ》(SFC)

◇在宝剑之神殿F3的第四个门处，被7个箭头和五个转换器卡住了，望高手赐教。

832000　新疆石河子市电影公司　何磊

10.《梦幻之星Ⅳ》(MD)

◇望高手告知共有多少组合技，各怎么出？

200011　上海中山南路1814弄2号204室　孙翔

11.《魔法骑士Ⅱ》(GB)

◇到了第三城堡，来到3楼，有两个心形和两个五角星的地方怎样过？

518000　广东花都市广州车辆厂技校9502班　黄健强

12.《神秘的约柜》(SFC)

◇在“绿之世界”中，用光之ARK启动机器并输入密码之后可到达地下迷宫，见到ルースレンチ时（不知是不是最左面房间那个），他只说了三句话，并没有给通行证，不知为什么？

100083　北京海淀区龙翔路8号楼208室　刘志

13.《水浒传》(FC)

◇如何在金兵入侵前快速将好汉的人望值提高到二百五十？

241000　安徽省芜湖市安徽机电学院48#　赵辉

14.《圣剑传说Ⅱ》(SFC)

◇如何使剑的等级提高更快？怎样修改武器？在得到水、火、土、风四个精灵后，怎么也不能击开火炎城堡中的那块魔法石，请问如何通过？　胡高国（转）胡丹

441133　湖北化纤总公司动力分厂4号泵房

秘技屋

☆SS秘技集粹☆

◆战斗之蛇 FIGHTING VIPERS

1. 选用隐藏角色

选用任何模式都行，只要玩够50局以上，便可使用BAHN版面中的大熊。在角色选择画面中按A键选熊猫，C键选大熊；受到一定打击后，大熊和熊猫会变小，很有趣。

ARCADE模式通关后可选用敌BOSS，HARD难度通关后还可选用更厉害的敌BOSS B. M.。若百事超人中途挑战，战胜后便可使用百事超人。在ARCADE模式中，连胜100局还会出现新的HONEY。

2. 选用隐藏模式

ARCADE版的任何难度及角色均可，通关后会发现标题画面菜单中出现了一个新的白色英文字母的OPTION。打开后可以对游戏做诸多设定。(如附表一)

◆《铁甲飞龙Ⅱ》补充

读了罗琨玩友《<铁甲飞龙Ⅱ>隐藏模式》一文后，感触颇深。现作一《飞龙Ⅱ》隐藏模式表(见附表二)

表中各数值均可在游戏的OPTION中的PLAYERBACK中直接了解到。其中[TOTAL TIME]表示到目前为止玩游戏的总累加时间。[TOTAL CLEARED GAME NO.]表示目前为止合计爆机次数，[BEST SHOT DOWN RATIO]表示最佳击落率。因此，射击为弱项的玩家如果达不到100%击落率，只要天天练习，游戏时间累积到20个小时以上或爆机20次以上，均可打开《飞龙Ⅱ》中PANDORA BOX中的隐藏项目。GOOD LUCK!

◆街霸ZERO2

1. 任意选择胜利姿势

在ARCADE模式和VS模式中，对战结束屏幕出现"K. O."字样时，胜利者一方按住手柄的X、Y、Z、A、B、C中的任意一键不放，可选择6种不同的胜利姿态。胜利姿势在5种以下的角色，按键效果有所重复。

2. 选择胜利台词

在胜者摆出胜利姿势后，配合手柄方向键的上下左右和XYZ、ABC、XA、YB、ZC、LR六种组合键，胜者会有24种胜利台词供选择。

3. 选择比赛场地

此法是OPTION中将SHORT CUT项目设为OFF时的选关法。首先一人挑战ARCADE模式，战斗中另一人加入。加入者将光标停留在打算使用场地的角色的头像上，按住START键一秒以上再选择喜欢的角色即可。另外，将光标停留在SAGAT或VEGA头像上，按住START键3秒以上，不要放开START键选择任意角色，可在特殊场地比赛。

(北京 契舍尔)

附表一

菜单	说明
STAGE	ARCADE模式中场地选择
NO DAMAGE	设置为"ON"后，角色可无敌
PORTRAIT	可以观赏每名角色爆机后的精彩CG照片
PEPSIMAN	设置为"ON"后，百事超人定会在ARCADE模式中挑战
BGM	设置为"OFF"后，对战中没有音乐伴奏

附表二

项目	满足条件
FLAG1	[TOTAL TIME]在2:30以上或SAVE END时的ADEC值(内部数值)为2。
FLAG2	[TOTAL CLEARED GAME NO.]在1以上。
FLAG3	[TOTAL TIME]在10:00以上或[TOTAL CLEARED GAME NO.]在5以上或[BEST SHOT DOWN RATIO]在90%以上。
FLAG4	用游戏中隐藏的龙通关。
FLAG5	[TOTAL TIME]在20:00以上。
FLAG6	[TOTAL TIME]在30:00以上或[TOTAL CLEARED GAME NO.]在20以上或[BEST SHOT DOWN RATIO]为100%。

玩家拼盘

《超级大金刚2》鉴赏

■文/马瞻

超任大作《超级大金刚》一经推出便又叫好又叫座，甚至还担负着历史性重任，支撑着渐渐失宠的16位超任与土星、PS等炙手可热的32位机抗衡，死守任天堂帝国被严重蚕食的疆土。事实上，游戏的主角——那只憨态可掬的大猩猩，已经变成了任天堂公司的形象标志，与老前辈——那留着小胡子的水管工马里奥几成平起平坐之势。

二代明显地更为细致、成熟。开机一看，谁都会惊叹，难道这是16位机的效果吗？那圆滑的CG画面和立体背景、光与影的营造和美感、物体的纹理和质感、动作的流畅、细节的刻画……无不匠心独运、登峰造极。即便是容易被疏忽的音乐和音效部分，同样无可挑剔，散发着浓郁的欧陆情调，某些段落甚至可以与一流乐队的演奏媲美。

动作游戏的通病是没有新意，但《金刚》却出奇制胜，居然成功地将浪漫情调和可贵的幽默感揉和在其中，一下子在软件的海洋中脱颖而出。角色的造型逼真、自然，一举一动均被赋予了人性化：勇敢、灵活、狡猾，还有一点莽撞和调皮。主角是一雌一雄二只猩猩，各有所长，玩家在游戏过程中可以随时互换操纵，平添不少乐趣。倘若停止操作，主角仍会表现一些滑稽的小动作，雄猩猩会忙里偷闲地玩一把杂耍，雌猩猩则会不失时机地大嚼口香糖并吹一个颇够水准的大泡……这些虽是细节，但游戏创作态度之严谨、精致，由此可见一斑。

如果硬要找出《金刚》的缺点，那就是难度太大，你必须有良好的距离感、时间感、节奏感，心若止水、动若脱兔，还得不骄不躁、胆大心细，简直有修身养性的功效。动作游戏的精粹和乐趣在于"动作"，但这个游戏实在太大、太难，硬拼的话几乎没有爆机的可能（天下若有实打实爆机的好汉，愿受指教）。笔者耗费了几十个小时，动用了金手指密码和若干秘技，也仅完成60%，许多隐藏关尚无缘得见。

为使广大玩家充分享受游戏的乐趣，特将金手指密码抄录于此：

"不死"——修改B区：

C50D6A900007B0　C50D9D012EAA10　C50DFD007A95B
C50F1A90000960　C50F4D026EAD00　C50FAD019A5840

"无数命"——修改B区：F466DEEBE08160

有了金手指，还不能为所欲为，有的地方，完全取决于你的操作水平。此外，第三大关有一处矿道场景，难上加难，难于上青天，相信不少人都是在这个要命的地方败下阵来的。此处主角无法走出画面，随你使出浑身解数兀自不动，状若死机，只能懊恼着按下RESTORE键推倒重来。其实，这里有个投机取巧的办法，只需在这一关开始处，也即最下层的地方"自杀"：用雌猩猩自左向右跳落，利用头发旋转产生的气流腾空飘飞，这时，奇迹发生了，雌猩猩会落入一只隐蔽着的火药桶，"嘭"地一声直上九霄，不费吹灰之力就此过关。

金手指固然好，但也不可避免地削弱了游戏的乐趣，实在是鱼和熊掌不可兼得。总之一句话，玩超任而没玩过《金刚》，算是白玩了！而一旦领略了《金刚》的风采，再看别的同类动作游戏，竟有了一种"曾经沧海难为水"的感叹。

《勇者斗恶龙Ⅵ》之比美大赛

■文/王冬

在第十期的"难症会诊"中，一位急诊病人求关于制霸《DQⅥ》比美大赛的良药。现开一处方：

俗话说"人在衣服马在鞍"，参加选美大赛当然必须穿着华丽的衣衫（装备），现有四种装备的组合方法：一、塞巴斯头盔（セバスのかぶと）+斯费达盾（スフイダのたで）+奥尔戈之甲（オルユーのよろい）+拉美亚斯之剑（ラミアスのつるぎ）；二、奇迹之剑（きせきのつるぎ）+神秘之甲（しんぴのよろい）；三、兔女郎装（バニースーツ）+鱼网丝袜（うなみみバンド）+小兔长耳帽（すみタイツ）；四、白金四道具（以プラチナ开头的道具）。

比美大赛共有8场，下面就向大家公布获胜的诀窍：第一场，没有太大限制，普通装备即可胜出；第二场，派男性参加，选择方法二；第三场，只要选择方法二即可获胜，无性别限制；第四场，女性出场，方法三；第五场，男性出场，方法二；第六场，无性别限制，但须满足方法一的所有条件；第七场较特殊，需派怪物参加，方法四；第八场，无性别限制，无装备限制，却是最难的一场，须尽量把最好的装备给一个人，能否胜出就看你的运气了。

这里笔者还要罗嗦一句，第七场比赛可十分的重要哟！如果你是个《DQ》迷的话，一定会为这历代《DQ》所推崇的宝物奖品而兴奋，贤者之石（けんじゃのいし）——关于它的用途本人便不必多说了吧。

杏花村

■主持：小马　●嘉宾：PC兔子

金秋十月的北京很美，但今年我是没有时间去西山看红叶了。工作之余找了张光盘，电脑屏幕上“霜叶红于二月花”同样令人陶醉，嗯，良辰美景，禁不住去摸酒壶……

——岂有此理！想不到小马你竟是这样一个人，读者的一点批评指责，你就经受不住而躲了起来。现在我代表所有读者命令你出来，否则……还有你们对读者意见置之不理的态度令我极为愤慨。第十期登了两则意见，一是不要用广告占彩页，二是不要用《玩具总动员》那样的人物作封底。你们竟然反其道而行之，尤其封底采用了更为恐怖的《惊魂十一时》。（天津　神斗士）

上期我的隐退只是为了在极有限的空间多留给大家一些畅所欲言的机会。（PC兔子插话道：没有喝酒的酒鬼都是脆弱的，喝了以后就更脆弱。）当然不是经受不起批评。那个《惊魂十一时》嘛，恐怖的游戏并不等于恐怖的封底，至于广告……

——请不要在杏花村里没完没了地谈广告了，现在是市场经济，没有广告，在昂贵的纸价、印刷费面前，杂志只好把定价提得高高，大家还怎么买？把版面留给真正有意义的内容吧！

（上海 张煜）

——那天去买《家用电脑与游戏机》，看到封面注塑了，不觉又喜又惊。喜的是杂志更上一层楼，惊的是怕涨价了吧？（当时口袋里只有五元钱）翻到封底……太棒了！此等喜事，该当喝上二两。（浙江　赵帅）

这话我爱听。（PC兔子：读者不会总说你爱听的话，你也不能总捡爱听的听。）当然，兔子说的没错，我们永远正视读者的意见，并会尽可能地投入实施。这也是小店生意兴隆的原因。

——本人尚未成年，酒是万万碰不得。但禁不住手痒小书一封，望小马来碟花生加雪碧一杯，小坐片刻。贵刊全攻略登得多了点，看一篇洋洋千言的攻略可能还不如嚼上一段蜡烛滋味更好些……若增大《难症会诊》的容量，多办几个初学者能学到东西的栏目，贵刊的实用性就更大啦。

（浙江　严吉洁）

本期《难症会诊》已增至3页，希望能为大家服务得更好些。（PC兔子：你没听到还有一种强烈的声音吗？）

——贵刊上PC GAME攻关秘技怎么这么少！我曾经抱着一大摞《家用电脑与游戏机》足足找了一个小时……我跟你拼了！尝尝我的“落石术”……

（北京 潘朵拉）

哦！这位不会从盒子里放出些什么怪物吧？不少朋友询问《难症会诊》里为什么没有PC游戏、为什么缺少PC秘技等等，这的确有栏目设置不尽合理的因素。众怒难犯，最近光“炸药包”我就收到好几个了。目前尽所能一一回信解答朋友们的问题，对栏目进行调整已在明年的计划当中。（PC兔子：大家都有同样的想法——让我们做得更好。下面该听首歌了，这位朋友指定阿魔演唱。）

——等你等到我心疼 在这美丽的桂林，等你等到我心疼。怎么不见你来到，我的寂寞你可知道。编辑部说你已发走，为什么还不到我的手？所有杂志抛脑后，风雨中苦苦等候。等你等你等你！月月月月等你！我真的真的非常生气，为什么你的出现总在月底……（广西　龙琮）

没想到这首歌的“阿魔版”是这个样子。不过杂志的发行问题也是不少朋友反映过的，这里固然有体制上的原因，但我们仍应尽最大努力。（PC兔子：小马总是努力不离口，确实不如此对不住读者朋友们的热心、苦心。第九期中错别字空前地多，有的朋友竟寄来杂志复印件，上面用红笔精心校正，真是让人感动。）

——37页“苦选是……苦选否”，真是好苦啊！“一美苦天仙的女子”（天！）都快成“苦海”了。（江苏　沈大治）

——是不是覆膜和夹页用去了许多银子，小编们的奖金没发，肚里缺了油水才漏洞百出呢？不要勉强，量力而行嘛。（北京　安宏亮）

这也许算是调侃式的宽容，真不知该说些什么。（PC兔子：那就说点儿实在的。）下面将两个大家经常提的问题简要作答：编辑部的分机号：电视游戏专栏为64064625转1，电脑类为转3。邮购杂志方法：在当地邮局汇款给编辑部，（PC兔子：买张汇款单，在附言栏写清邮购第几期；另外收款人写编辑部而不要写个人姓名，主编大人每月都要跑几趟邮局，全是因为汇给个人的款只能本人取。）总有些朋友问如何汇款，其实去一次邮局就清楚了，这比一个RPG游戏简单多啦！

——想问一下你们上班的时间。

（广西　卢钢）

早8:30到下午5:30，周六编辑值班。顺便问一下，你在编辑部接过的最晚的电话是几点打来的？（PC兔子：晚上十点半吧！对了，提起电话我想起件事：一次一玩友打来电话，言道某期杂志未买到而急需其中某攻略，小马便逐句照念并不时发挥一二，五十分钟念毕，小马问：这下明白了？玩友曰：还有些问题，能再念一遍吗？小马当场晕倒……）行了，别给我编段子了，时辰不早，小店该打烊了。（PC兔子：好象应该燃起蜡烛，奏一曲《友谊地久天长》……）



电脑战机

目前最受关注的土星游戏非此莫属。街机上那种赏心悦目而又酣畅淋漓的感觉但愿移植后能够多多保留。其预定发售日为 11 月 29 日。

土星上的动作RPG大作，与著名的《星帝的财宝》同为内藤宽之手笔。空间感极强的冒险历程具有相当难度，而独特的情节分支系统在本期攻略中有详细说明。







黑暗救世主



生存机率 1/10000

恐怖。

超任的经典冒险游戏将于PS上推出续篇。它没有魍魉成群的恐怖环境，却营造出希区柯克式的悬念，也许这才是真正的“恐怖”吧。

CLOCK TOWER 2

HUMAN presents a Horror Adventure Dec.1996 for PlayStation

钟塔惊魂记 II

HUMAN ENTERTAINMENT

HUMAN



宇宙骑警

3DO 的名作之一，本年度相继移植于 PS 和土星。生动的故事情节和细腻的画风是这部游戏的最大特点。

POLICENAUTS®

国内统一刊号：CN11－3450/TP 定价：4.90 元